电脑应用和娱乐的第一选择

总第173期

大众软件

12

Popsoft

2004年

半月刊



WWW.POPSOFT.COM



P20

超强笔记本：华硕W1N

作为华硕笔记本10周年的纪念机型，这款拥有独特设计思想、强劲性能、全面功能和精致做工的旗舰笔记本，将能带给我们怎样的体验呢？



P42

双刃剑NTFS之最佳客服

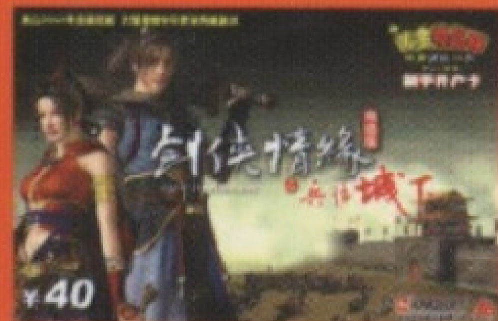
如果你还在为NTFS的复杂功能皱眉，如果你甚至想重新回到FAT32，那一定是NTFS为难了你。不妨来咨询一下我们这个最佳"客服"。



P149

《真·封神演义》

《真·封神演义》（又名《荡神志》）以表现气势宏大的战斗场面为主，可以让玩家体会到在千军万马中搏杀的快感。



随刊赠送

《剑侠情缘online》

新手开户卡

ISSN 1007-0060



12>

9 771007 006005



大众软件游戏娃娃 首次亮相剑侠情缘

上千玩家一睹芳容 引起交通堵塞

详情请见内文……








铁血魔



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 李江 安昌健
专题记者 汪铁 郭都 张宇 万楠方
李刚 王槊 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 任然
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森 余威
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年06月15日
零售价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元



有许多人死守FAT32，是因为他们觉得NTFS“不便”；有许多人用了NTFS，觉得真的“不方便”——事实真是这样吗？对于不熟悉NTFS的用户来说，NTFS似乎是一把“双刃剑”，在提供强大安全功能同时，又带来了实际应用中的诸多问题。这时，你需要一位最佳“客服”。

回想过去一年，当竞争对手AMD发布Opteron及Athlon等64位处理器时，Intel表现不屑一顾的态度，甚至屡屡抛出“64位革命现在无用”言论。但如今这些是是非非烟消云散，Intel的加入预示64位计算的暴风雨就要来临

在复杂的网络环境中，无论是“明枪”还是“暗箭”，都要时刻提防着点。为此，小编为你准备了这期防火墙专题，就让它一切代劳吧！

DELL 戴尔™

你 身 边 的 IT 专 家

无线
让工作效率飞升



Inspiron™ 510m-n系列
¥9,599起

图片仅供参考
广告有效期2004年5月31日至2004年6月27日 仅限一单最多购买5台

200%满足感

购买Dell Inspiron™笔记本电脑指定机型即可：
免费升级处理器
最高可达¥400元现金优惠和免费升级光驱或硬盘

免费升级处理器
从英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz升级至1.5GHz
(仅限Inspiron™ 510m/600m系列指定机型)价值¥600元
最高可达¥400元的现金优惠
(仅限Inspiron™ 510m系列指定机型)

立即致电戴尔

Dell | 商用电脑

Dell推荐企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

免费升级至60GB[1] 硬盘(6月7日–6月12日)

Inspiron™ 510m-n系列 轻薄便携

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
  - **免费从英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz升级至1.5GHz**
  - Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - Intel® 855GM芯片组
- 128MB DDR 内存/256MB DDR 内存
- 30GB[1] 硬盘/40GB[1] 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- **8X DVD-ROM/24X DVD(CD-RW Combo Drive)**
- 集成 Intel® 3D AGP 显卡(64MB共享显存)
- DOS操作系统

¥9,599 优惠RMB400元 原价人民币 ~~9,999~~ / **¥10,599** 优惠RMB400元 原价人民币 ~~10,999~~

E-VALUE 配置代码：L540610XF/L540611ZF

免费升级至Combo Drive和电脑包(5月31日–6月5日)
免费升级至60GB[1] 硬盘和电脑包(6月7日–6月12日)

Inspiron™ 600m 强劲轻薄

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
  - **免费从英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz升级至1.5GHz**
  - Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home(家庭版)
- 256MB DDR 内存
- 40GB[1] 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- **32MB DDR ATI Mobility™ Radeon™ 9000 AGP 4X显卡**

¥11,999 优惠RMB300元 原价人民币 ~~12,299~~

E-VALUE 配置代码：L540612F

免费升级至Combo Drive和键盘锁(5月31日–6月5日)
加RMB100元，升级至60GB[1] 硬盘(6月7日–6月12日)

Inspiron™ 300m 超轻超薄

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
  - 英特尔® 奔腾® M处理器**1.2GHz**
  - Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - Intel® 855GM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home(家庭版)
- 256MB DDR 内存
- 30GB[1] 硬盘
- 外置8X DVD-ROM
- 12.1英寸XGA显示屏
- 集成 Intel® 3D AGP 显卡(64MB共享显存)

¥12,999 优惠RMB300元 原价人民币 ~~13,299~~

E-VALUE 配置代码：L540613F

免费升级至Combo Drive和背包(5月31日–6月5日)
免费升级至80GB[1] 硬盘和免运费(6月7日–6月12日)

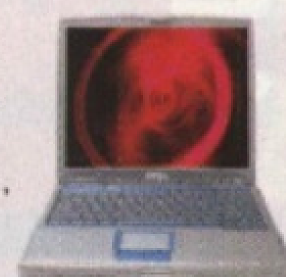
Inspiron™ 8600 移动多媒体

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
  - **免费从英特尔® 奔腾® M处理器1.5GHz升级至1.6GHz**
  - Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home(家庭版)
- 512MB DDR 内存
- 60GB[1] 硬盘
- 15.4英寸Wide Ultrasharp™ XGA TFT显示屏
- 8X DVD-ROM
- 64MB DDR nVidia® GeForce™ FX Go 5200 Go AGP 4X显卡

¥14,999 优惠RMB300元 原价人民币 ~~15,299~~

E-VALUE 配置代码：L540615F

全新的Dell Inspiron™ 510m-n系列是轻薄便携型笔记本系列中颇受青睐的一款。卓越灵巧的携带性，令你拥有商务运作更轻松的全新体验，采用英特尔® 迅驰™ 移动计算技术带来的杰出性能，从无线接入到办公软件和娱乐应用都胜任自如。拥有它，你即拥有无拘无束的商务自由！



Dell™ Axim X3 掌上电脑

- 商务应用–采用Microsoft® Windows® Mobile 2003 for Pocket PC内置Word*Excel及其它办公应用软件*，随手进行文字处理、数学计算、演示、Outlook*、E等应用*
- 无线连接–配合Wi-Fi*网络技术，使您无论在哪里都可以保持高效的联络通讯。

(*需配合额外硬件才可使用，并需另加额外费用)

Dell™ Axim X3 掌上电脑全面提升Dell Dimension™/Inspiron™产品性能



¥1,999起



英特尔® 迅驰™
移动计算技术

免费订购咨询 **800-858-2018**

www.dell.com.cn
24小时上网订购享受更多优惠

未开通800地区或使用移动电话，请拨打收费电话0592-8183110 广告代码：8100616

优惠升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，便可提高笔记本电脑的性能，并且获得支持外围设备的最新功能，保证您可以随时随地保持高效工作。
所有Dell™ Inspiron™笔记本电脑都可免费享受1年内下一工作日上门服务+1年全面保护（1年全面保护包括为期至少一年的意外损坏维修或部件免费更换服务。涵盖：液体溅洒、整机跌落或撞击、电击电涌、液晶显示屏破碎或开裂，以及意外严重破损等情况，盗窃除外）


PC CD-ROM
UEFA
Euro 2004
PORTUGAL
3+
EA SPORTS

6月19日 全新登场

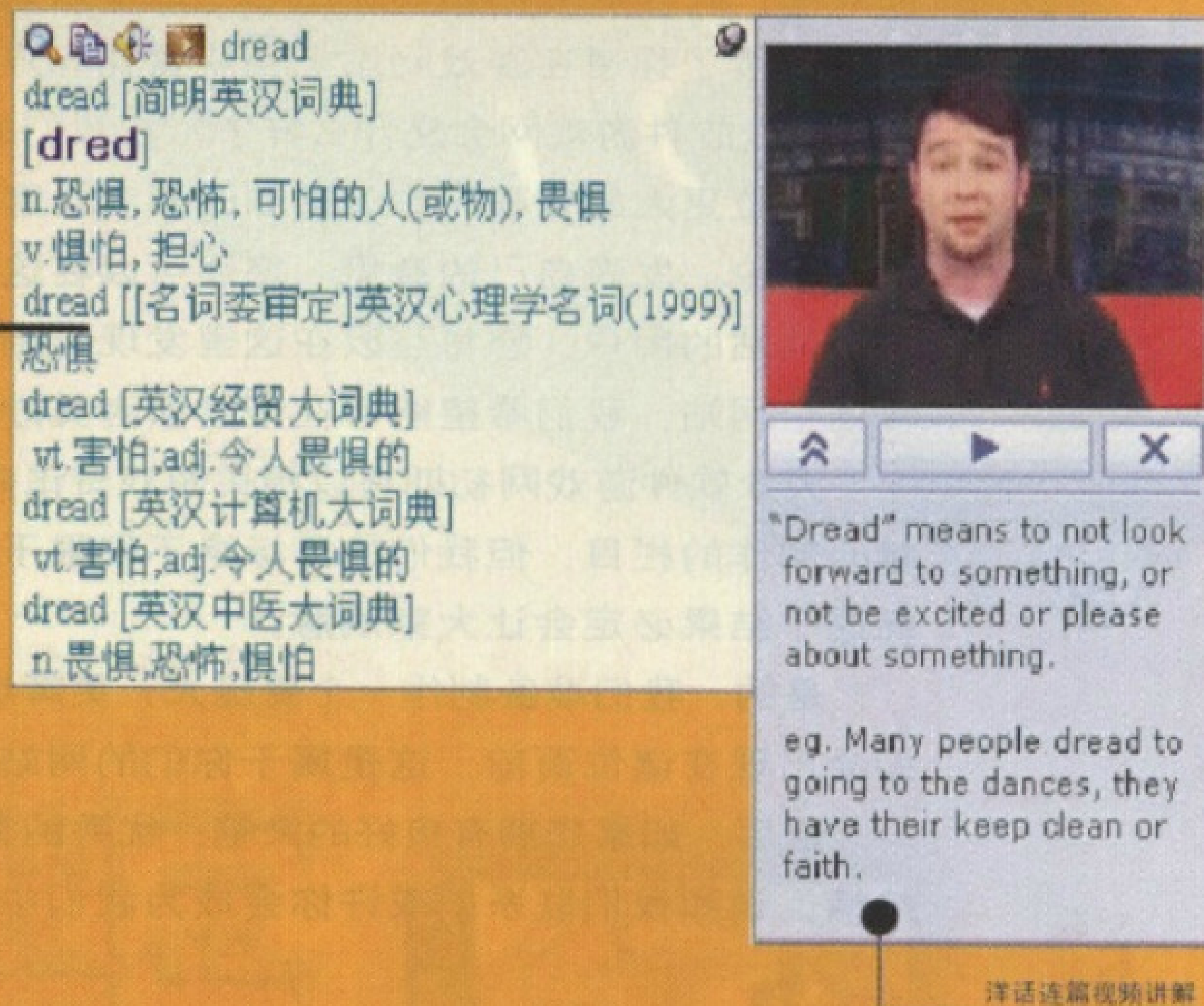
历时3年　增补、修订达数千处

特别惊喜：现在购买金山词霸2005还可获得精美礼品，全国限量5万份，先买先得，还不赶快行动！！！！

金山词霸2005

第三代Smart查词引擎　可视听的多媒体词典

- 全新第三代Smart查词引擎
  *模糊听音查词（新） *智能取词识别（新） *模糊查词 *全文检索
- 内含洋化连篇视频词库（新）
  由美国资深语言专家亲自讲授单词和例句，完美展现纯正美语。使用者可学习单词和例句，还可根据演示核对口型、练习听力、单词发音和语音语调。
- 最新增补、修订达数千处
  新增"ADSL"、"WiFi"等1200多条新词汇和常用的英汉、汉英词条，修补3800多处错误，更正了词典中的数据错误等等。
- 包含价值数十万的词典辞书资料
  *184本词典辞书 *80个专业词库 *29种常备资料



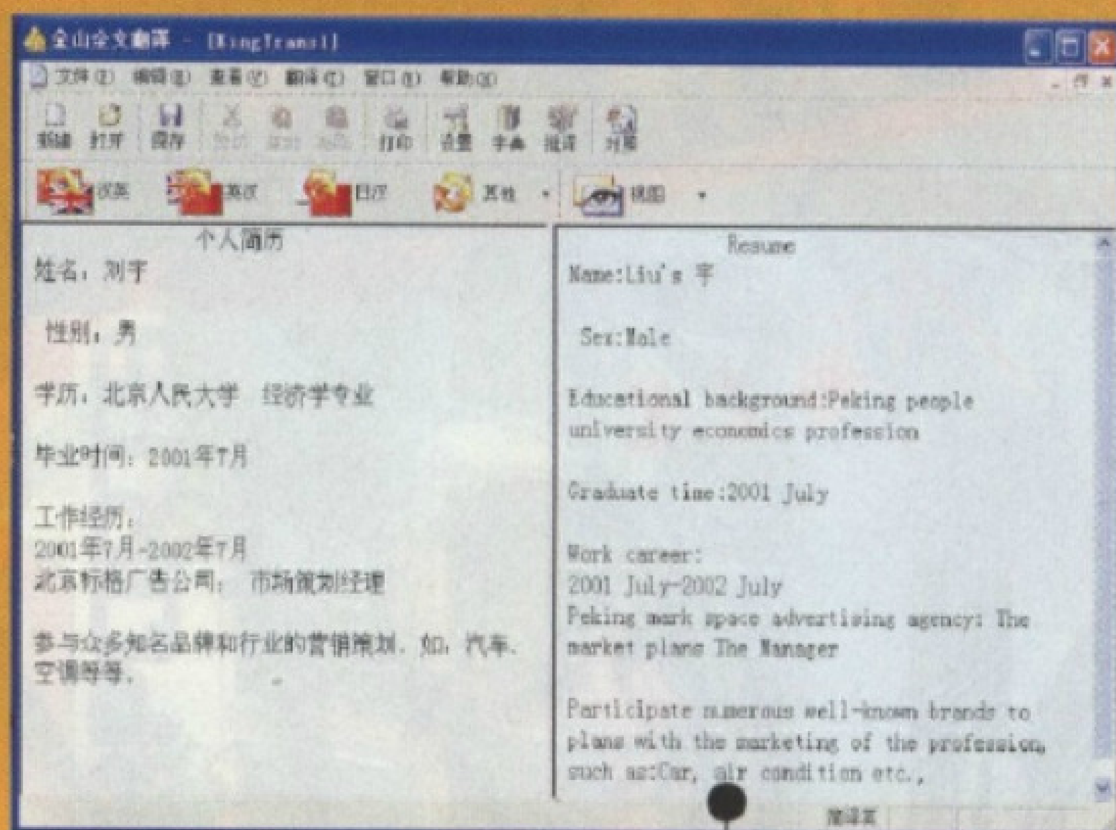
洋话连篇视频讲解

金山快译2005

更聪明的中日英快速翻译家

采用已有14年历史、历经8次升级的最新AI人工智能翻译引擎，经6879位用户测试证明，《金山快译2005》可对Yahoo，MSN，CNN等美国排名(Alexa排名)前100位的所有网站进行翻译，翻译可读满意率高达80%。

- 全新AI翻译引擎，字库全面扩充，翻译品质整体提升（新）
  采用已有14年历史、历经8次升级的最新AI人工智能翻译引擎，支持最多的档案格式，字库文法全面扩充，字库字数增加30%，翻译品质提升20%。
- 网页翻译快速、简单、准确（增强）
- 英文简历/文章的写作和翻译易如反掌（增强）
- 最佳非中文软件使用伴侣，汉化转码样样行（增强）
- 多达80个专业词库，专业翻译更准确



用《金山快译2005》翻译简历

金山词霸2005 专业版　50元（2CD 视频词库包含1000词）
金山快译2005 专业版　50元
金山词霸2005 视听版　118元（4CD 视频词库包含20000词）
金山词霸2005 升级版　20元　金山快译2005 升级版　20元

金山画王2004儿童节粉墨登场，送给孩子一个惊喜！

发短信，售前咨询　短信格式：词霸：咨询内容
发短信，购买金山公司产品　短信格式：金山：产品名称及数量，姓名，地址
→ 发送至6008(移动用户)或9008(联通用户) 详情请访问http://club.kingsoft.net

珠海金山软件股份有限公司　北京金山软件有限公司　联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层　邮编：100083　总机：010-82334488　传真：010-82325655
客户服务电话：010-82326868　北京金山数字娱乐科技有限公司　客户服务电话：010-82318282　网址：www.kingsoft.net　经销商订货热线：010-82325225/82325755
OEM业务热线：010-82334488-5121　集团购买热线：010-82325757　技术支持网址http://support.kingsoft.net　邮购地址：北京市9605信箱(100086)　欢迎邮购　邮资5元

KINGSOFT 金山软件股份有限公司

编辑部报告

在两个月之内，诸位将看到一个全新的大众软件游戏网站。

全新的大众软件游戏网自2004年初开始筹划，在筹划的过程中，大量拥有资深从业经验的编辑和熟悉网站运做全过程的相关人员参与始终，我们耗费大量时间分析了目前国内游戏网站的特点和风格，也同时谨慎地审视了我们自身的优势和特长。很显然，现在的游戏网站有些千篇一律，内容庞杂而精品短缺，狂炒热点而忽略实质——这不是我们想要的。我们厌倦了目前大量网站雷同的内容格局，也同样厌倦了弥漫在游戏网站上空快餐化和浮躁化的迷雾，现在，我们准备打破这个局面。

大众软件游戏网会是什么样子？在我们的计划中，这个网站将依托《大众软件》杂志的强大优势，带给诸位更大的惊喜，作为杂志的读者，您可以在网站上看到杂志内容的延伸，你可以对每一篇文章进行评论、发表自己的意见，您还可以在这里和杂志的编辑们进行直接而坦诚的交流。作为一个浏览游戏网站的用户，您将可以在这里发现有别于其他网站的内容。我们将以业界领先的媒体力量倾力制作这个网站，我们希望能够在带给读者美妙阅读享受的同时把大量富有实用性的内容奉到您的面前。

大众软件游戏网初期将以相关游戏资讯内容为主，整个网站将包括十个以上的全新频道以及数十个精心制作的栏目，但我们的目标绝不仅限于此，我们将以全新的方式把杂志和网站进行有机的结合，而这个结果必定会让大家满意。

是的，我们准备制作一个更庞大、更辉煌的大众软件游戏网，这个网站经过数月紧张的准备之后，即会出现在诸位面前，这是属于你们的网站，这是你们的网上家园。

最后，如果您拥有良好的文笔、优秀的交流技巧以及勤奋的工作态度，又不缺乏工作激情和学习的热情，请和我们联系，或许你会成为我们中的一员。

www.popsoft.com

完成于2个月之后



大众软件 Play! 游戏天地 游戏基地 sina 新浪游戏 —联合推荐—

真·封神演义

历时三年呕心沥血欢乐星空第一星

◎ 自制 3D 奇幻动作多结局 ACT 巨作

◎ 媲美 PS2《真．三国无双》，PC平台新体验

◎ 独步天下的五大系统：五行技能、武器多样化、马车系统、法宝系统、角色多样化

◎ 国人自制 3D 引擎，魅力惊人体现。

A.『细』惊人的人物成像

B.『大』超大规模战斗

C.『快』畅快的人物动作

D.『动』细致的人物贴图

E.『炫』目炫神迷的特效

F.『壮』壮观华丽的场景

◎ 深入人心的剧情、高自由度游戏路线、游戏节奏顺畅明快、直觉式操作接口、纸娃娃武器装备系统、超越传统的人物系统、最新技术制作的顶级声光、摄人心魄的场景、超大量的招数动作、实时战斗随遇随战、声势浩大的作战场面、绝招、法术、合力技、强烈刺激肾上腺，让你一路

爽到底!!!





标准版 69元 恒星太阳价

极度稀缺真金白银亲情奉献珍藏版，全国限量2004套，内含物品：游戏音乐、开光制作过程光碟，图示四大银制护身物品。来自高山佛教国度尼泊尔手工制作西藏大昭寺活佛开光。（仅限以下媒体读者订购：大众软件、家用电脑与游戏、游戏天地、新浪网、游戏基地），定价：恒星太阳价198元。



银制六字真言吊坠



银制护身手链



银制六字真言戒指



银制六字真言护身符

诚征全国经销商







北京欢乐星空科技有限公司
北京海淀区上地信息产业基地信息路1号国际创业园1号楼2305#
电话：010-82895428 82895429 传真：010-82895428
网址：http://www.hsfgame.com 邮政编码：100085

江民引爆“夏季缉毒风暴”

■本刊记者 冰河

2004年5月25日，中国最大的信息安全服务与技术提供商之一——江民科技召开盛大新闻发布会，推出“全程全网”安全服务新战略。从病毒监测和预警、病毒应急、灾难恢复四方面进行事前、事中、事后的全程安全防范；将用一年时间，在全国建立1000家江民电脑急救连锁网站，作为实施“全程全网”安全战略的综合平台；同期推出新版在线杀毒，打造网上电脑医院。与此同时，在夏季热销季节到来之际，江民面向中国大陆、香港特区及泰国、美国、加拿大等国家和地区，全球发售KV2004国际版，并同期推出5重促销措施：一、买一送一。一套杀毒软件，两张杀毒服务卡，两个序列号。二、买江民杀毒软件，送价值200元电脑急救服务折扣券，到全国任一江民电脑急救连锁站可折换200元等价服务。三、KV2004承诺两年时间内免费升级；四、所有KV2004版本可免费网上升级下一新版本。五、标准版赠送12功能超酷军刀。

2004年以来，网络天空、网银大盗、震荡波等一系列重大病毒的爆发，引发了全社会关于病毒应急机制的反思。5月12日，北京市网络安全协会联合江民等反病毒厂商进行了计算机病毒防治研讨。与会者一致认为，构建一整套流畅、科学、高效的网络病毒疫情防控体系和病毒突发事件的应急响应机制十分必要。此后，部分反病毒厂商也提出了加强计算机病毒预警的一些设想。江民认为，计算机病毒防范应贯穿到全过程，从事前监测和预警，到事中应急、事后灾难恢复各个环节都不容忽视。事前的预警只是其中的一个环节。仅对于计算机病毒预警来说，应以国家计算机病毒应急处理中心为核心，在各地公安网监部门及反病毒厂商紧密配合下，借助各大媒体的力量共同剿杀病毒，这样才能最大限度发挥所有安全软件厂商的力量。

但是，仅有病毒预警和应急处理也是不足的。病毒发作后，普通用户如何才能尽快得到急救服务，恢复电脑正常使用和重要数据才是关键。反病毒市场需要一个网络足够大的电脑急救体系，足够有效的数据恢复专业机构，所以江民公司1000家电脑急救连锁站计划应运而生。其目标就是为电脑用户提供全程有效的安全服务。目前，江民电脑急救全国连锁计划已在全国拉开序幕。首批40余家加盟店已在北京总部完成技术人员培训，不日即可挂牌营业。江民公司总经理杜红超介绍，江民电脑急救站是以数据修复、数据维护、硬盘维修为主要业务，以江民电脑急救北京总部，区域性电脑急救中心，地方电脑急救站为骨骼的全国连锁机构。江民电脑急救本着客户资源共享、多层次互动，地方性互动等原则，统一流程，统一技术，统一品牌；导入VI、CI等现代营销理念，力争在一到两年之内做成全国规模最大、网络最健全、品牌最强势的电脑急救服务新体系。

发布会上，众多媒体对日前由江民首先发现的“网银大盗”病毒目前的追查情况表示关注。据江民公司总裁王江民透露，制造和传播该木马病毒的4名疑犯已在江苏、湖南和浙江分别落网。截至案发时，他们已经成功从网络上窃得4.8万元人民币。虽然网银大盗的作者已经被捕，但江民反病毒专家提醒用户，病毒已在网上传播，可能会出现新的变种。使用网上银行的用户，一旦发现自己的资金被盗，应立即向当地公安机关报案。

半月聚焦

世界第一台主动式集群服务系统诞生

世界第一台高可用主动式集群服务系统近日在苏州诞生，它是苏州国华科技有限公司与国防科技大学计算机学院、中国并行与分布国家重点实验室联合开发的。它的诞生，标志着中国在应用服务器中间件、分布式计算平台中间件方面的研究已跨入世界先进行列。据悉，运用该系统，可有效解决服务器执行服务器负载评估不准确、系统高负载下出现的“活锁”现象，并大幅提升系统性能。

投资与合作

德亚电脑邀请体育明星代言人



近日，TARGA德亚宣布，中国国家男子篮球队教练员、八一男子篮球队主教练阿的江指导，正式成为该公司中国地区所邀请的第一位体育明星代言人。德亚电脑以“凯撒、莱茵、黑贝”3款机型为先锋，打入中国市场。

方正PC预装苹果iTunes软件



近日，方正科技与苹果电脑达成一项合作协议：从2004年6月1日起，方正销售的每台PC中将预装苹果的iTunes音乐播放软件。自此，方正科技成为全球继惠普之后第二家与苹果进行如此合作的PC厂商。在协议签字仪式上，合作双方均表明了各自对中国PC数字音乐市场的重视，希望通过这次强强合作开拓中国数字音乐的新市场。

8848签约商务中国

5月18日，8848（www.8848.com）宣布正式与商务中国(www.bizcn.com)签约。据悉，此次合作涉及总金额约600万元。商务中国将独家代理8848系列产品，同时在eStore网上商店系统、eMall网上商城系统、ePayment网上支付系统、eWallet网上钱包系统等全线电子商务产品范围内进行合作，8848也将把商务中国作为自己域名主机等产品服务的唯一指定提供商。

技术与服务

手机行业巨头纷纷加盟MIPC

日前，移动影像和打印联盟（MIPC）宣布世界手机行业巨头诺基亚、三星和西门子正式成为MIPC战略成员，共



明基BenQ香港告捷 借力欧洲杯推进品牌全球化


李焜耀（后）和曾文祺（前）在巨大的足球上签名。


从左至右：香港公司经理张艳，中国营销总部总经理曾文祺，BenQ董事长李焜耀，中国营销总部市场总监陈雅凤。

■本刊记者 答笛（香港报道）

0→200万→1500万→2000万→……这是从2002年3月到2004年4月，明基进入香港市场后的单月销售额成长轨迹。

在BenQ新品牌涉及香港2年之后的2004年5月14日，明基电通在香港最高档次的购物中心——铜锣湾"时代广场"召开了"2004欧洲国家杯BenQ香港嘉年华开幕典礼"大会。BenQ董事长李焜耀，中国营销总部总经理曾文祺和市场总监陈雅凤，香港公司经理张艳等明基高层，来自内地的众多媒体记者和经销商代表共200多人出席了本次活动。

香港是一个经济发达、全球品牌云集的高度国际化市场。一个新品牌要在香港市场立足并发展，相当不易。曾文祺曾说："把香港市场做起来，一方面可以检验我们品牌经营的国际化程度，另一方面可以与内地市场交相辉映，为未来内地产品线调整练兵。"事实上，明基从2002年3月开始初涉香港市场，第二个月的销售额就突破200万元人民币；到2004年初突破1500万，4月份已达2000万，几乎与明基在整个广东省的销售

同致力于推动手机用户打印解决方案及标准制订。联盟计划到2004年下半年制订出相关的打印标准指南，包括蓝牙无线连接方案、存储卡及PictBridge等有线方案在内的现有连接标准都将继续得到采用。

浪潮提出"PC整合应用"新主张

5月18日，浪潮电脑在"整合应用，激情超越——浪潮电脑策略暨新品发布会"中上提出"PC整合应用"这一主张，据此开发出三大系列产品、八大应用模块，可提供不同的产品解决方案。浪潮还公布了3年发展战略目标，宣称到2006年，浪潮电脑在商用领域整体市场排名要进入前5名，同时进入商用PC三大首选品牌之列，并提出了针对市场、区域的"聚焦战略"和针对渠道建设的"比翼计划"。会上，浪潮还展出了日升、希望、英政三大系列商用电脑产品。浪潮副总裁王恩东和商用电脑事业部总经理黄刚也到场并作了相关发言。



北京市石景山区举办"2004科技之光"活动

5月15～21日，北京市石景山区科委举办了"2004石景山科技之光——艾维数码娱乐生活展"。艾维通信、东方恒润、首钢等11家高新科技企业参加了此次活动，并围绕"数码+娱乐"的高科技产品和传统娱乐项目所产生的科技成果进行展示。

互联网与多媒体全球峰会即将举行

由国际多媒体协会联盟（FIAM）主办，宣武区人民政府、北京市贸促会、北京市多媒体行业协会联合承办的"第四届互联网与多媒体全球峰会"将于10月18日～20日在京举行。此次峰会以"多媒体与数字未来：连接中国与世界"为主题，将就多媒体行业的国际分类体系、知识产权、在线多媒体产业、数字技术对影视产业的影响等多媒体领域焦点问题举办专家讨论会。

产品与市场

百事灵SATA系列推出



近日，矽霸电子推出百事灵SATA系列产品。该系列产品数据传输率为1500Mbps，支持300G以上大容量硬盘；采用"稳压芯片"技术和悬挂抗震技术及铝镁合金外壳。可支持Win98 SE、Me、2000、XP、Mac OS 9.22、Linux 2.4等系统。

同维TW8838数码魔卡上市

近日，同维推出一款TW8838数码魔卡。采用PCB基板，Philips SAA7130HL专业解码芯片，并提供预约录像功能。在录制的同时，能将文件压缩成MPEG-1或MPEG-2格式。



在香港第三大电器连锁店“泰林”，明基和三星的液晶电视并排放在店门口的显著位置。

额持平，成长速度令人惊异。作为2004年欧洲杯足球赛唯一的“官方指定IT业合作伙伴”，明基借欧洲杯烽火发展全球品牌战略是必然的；而此时选择香港举办本次活动，也是想借在香港这个高度国际化市场的成功，推进BenQ品牌的全球化形象。

曾文祺在发言中谈到，以红、蓝两色作为全球范围内IT品牌的区隔，以IBM、HP为首的商用品牌属于“蓝色系”，而以索尼、三星为代表的消费电子属于“红色系”。蓝色象征理性、创新、速度与科技感，红色象征感性、享乐、原创与人性化。红蓝阵营的分化和红色浪潮的兴起，是计算机、通讯和消费电子这3C融合的必然产物。目前位于蓝色阵营底端的DIY市场低价厮杀，利润急剧压缩，而红色阵营的数码时尚市场方兴未艾。因此，明基由蓝转红是因应环境的大势所趋。



明基品牌总监陈亚男

明基在香港的成功，也验证了“由蓝转红”的理论。在采访香港公司经理张艳时，她认为明基在香港之所以快速成长，与品牌国际化运作的经验积累和资源支持、来自内地的人才输送等密不可分，但最直接的原因在于切入市场时对产品线的正确选择及定位。数码相机、手机、笔记本电脑、MP3和液晶电视等产品，在香港有巨大的市场需求和发展潜力。因此，明基最初在引入传统DIY配件方面走了一小段弯路后（张艳形容为“水土不服，无处插针”），在香港全面引进数码时尚和通信类产品，铺到了香港的大小店铺，并成功抢滩“百老汇”、“泰林”等香港大型3C电器连锁店，获得了高速成长。其中笔记本电脑销售额的增长功不可没，但张艳表示，今后会继续调整产品结构，着重提高手机、液晶电视在整体销售额中的比重。

明基全球营销总部品牌总监陈亚男在接受本刊记者专访时也谈到，赞助重大国际体育赛事对品牌建设十分有益，以运动行销方式提高品牌影响力、与目标消费群进行沟通，已成为近年来国际企业新兴品牌的推广方式之一。从冠名“明基新浪狮”篮球队到赞助中国台湾省的大学篮球联赛，明基一直将运动行销作为品牌推广的重要组成部分，这次之所以投巨资赞助欧洲杯，所看重的正是其背后巨大的品牌价值提升空间。关于“享受快乐科技”的BenQ品牌形象，陈亚男的理解是：“与一些业内同行不同，明基在产品方面并不刻意追求科技的极致，而是希望在一定的技术基础上，通过创造出有活力的应用模式，让用户充分享受科技带来的乐趣；利用科技使人与人更加靠近。” P

博益佳科技新品MP3上市



近日，博益佳推出了新品FLM28多功能MP3学习机。该产品具备MP3/WMA音乐播放、收音机、电子书、电子词典、超强学习机、移动硬盘等功能。还具备Line in功能可直接把CD、磁带、电视里的内容直接转录成MP3格式，无需通过PC。128M机型可存储6000万汉字，重量仅60克。**市场参考价：998元。**

星宇泉推出迷你机箱



近日，星宇泉推出金星系列2008迷你机箱。机箱内部采用通过阳极氧化处理的全铝合金机架结构，外壳采用日本进口的SECC镀锌钢板，全折边工艺，机架四周和后窗架构采用EMI凸点设计，机箱后背板除装IO卡位置外，均用屏蔽钢片密封。

浩鑫推出SB61G2 v3.0

近日，浩鑫推出SB61G2的升级产品SB61G2 v3.0。该主板PMV处增添了4个空气流通孔，保证XPC内部与外部温度的平衡。配件采用Intel 865G/ICH5芯片组，支持400/533/800MHz前端总线、双通道DDR400内存、AGP 8×、串行ATA接口、6个USB接口，并且对CPU风扇进行了优化，CPU温度只要每超过BIOS内设的基准温度1°C，CPU风扇转速就会增加50r/m。

ATI发布RADEON X800系列显卡



5月18日，ATI正式向亚洲地区发布了采用新一代图形芯片R420的显卡——ATI

飞利浦"5"系列LCD新品携手游戏比赛共同发布

■本刊记者 北四环组（昆明报道）

5月18日，知名显示器厂商飞利浦公司，在云南昆明召开了主题为"5动显亮新生活"的全新"5"系列LCD新品发布会。发布会上飞利浦推出了面向普通商用客户的150S5、150B5、170S5、170B5、190S5，以及面向高端用户的170P5、190B5、190P5；同时也首次推出大屏幕宽屏LCD产品230W5、300WN5等10余款LCD产品，体现了诸多的创新技术和人性化设计。与飞利浦之前的产品相比，本次发布的LCD新品，在技术设计、低功耗等方面有了更大的突破，且全部通过欧洲的TCO'03标准认证。发布会上，飞利浦亚太区高级市场总监Meech女士，还介绍了飞利浦公司近期的发展状况。她强调，飞利浦正在成为全球最为重视研发数码电子产品的生产厂商；飞利浦在2003年的业务发展非常迅速，其中尤以亚太区最为突出。这些成绩均得益于在过去的一年中，研发经费的投入甚至占到公司总销售额的9%。

值得注意的是，"飞利浦显亮宝贝CS挑战赛"也在本次发布会上隆重揭幕。此次面向女性玩家的赛事，将在北京、上海、广州等全国9个城市展开预赛、复赛，并通过才艺、游戏竞技比赛等多重考验选出9名获胜者，齐集上海进行总决赛。最终获胜者将成为飞利浦显示器的全新形象代言人。

RADEON X800系列：RADEON X800 XT和RADEON X800 Pro。华硕、微星、技嘉、蓝宝、迪兰恒进、盈通等数十家ATI合作伙伴参加发布活动。

紫光推出媒体新视线II代家用电脑



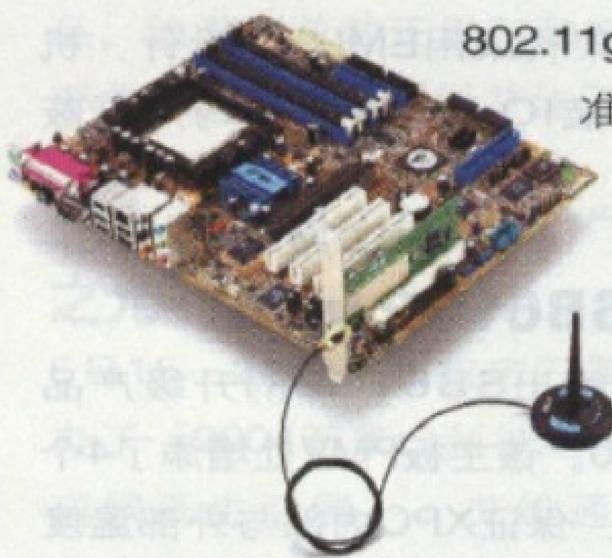
近日，清华紫光推出了全新的"媒体新视线II代"多媒体应用软件。该软件集收看电视、播放影片、欣赏音乐、浏览图片及收看网络新闻于一体，使用遥控器，就能实现多种功能的"远程"遥控。"媒体新视线II"还设计了定时录像功能。

鑫谷推出"核动力500Ultra"500W电源



鑫谷近日推出实标500W功率的"核动力500Ultra"。该产品采用磁放大技术，提高电源各组电压输出的负载能力，并拥有过压、过流、欠压、短路、过热、过载6项保护技术。据悉，鑫谷从5月21日起举办"赢取国内第一片6800 Ultra"促销活动。凡购买任何一款鑫谷电源即可参加抽奖，奖品是七彩虹"天行6800Ultra"显卡和"核动力500Ultra"。

华硕推出A8V Deluxe主板



日前，华硕发布了基于VIA K8T800Pro芯片组的主板——A8V Deluxe，首次将802.11g无线通信标准直接引入主板中。该主板具有无线功能可直接搭建无线网络，支持31个客户端。A8V Deluxe将原先11Mbps的802.11b无线协议升级到54Mbps的802.11g，并将WiFi-b子卡接口改为通用PCI接口。

Epson推出EMP-54投影机

近日，Epson推出新款EMP-54投影机。该产品重2.9公斤，采用LCD投影技术，投射距离为0.9～10.5米，影像大小为30～300英寸，适用于多种商务活动；拥有自动梯形校正功能，并且具有安静投影特点。还改进了机器的开关机时间，实现迅速开机、快速冷切。**市场参考价：15800元。**

瑞星夏季市场活动开始

5月19日，瑞星公司发布了其最新的"安全预警系统"。该系统分红色（一级）、橙色（二级）、黄色（三级）3个级别，主要针对互联网重大安全隐患、重大病毒预警和重大疫情预测等方面的情况进行不定期的发布；只在全社会范围内面临重大信息安全威胁的情况下，通过瑞星的官方网站及瑞星产品自带的信息中心发出。

Adobe推出中文版InDesign

5月18日，Adobe宣布正式停止PageMaker软件的开发和升级，今后由InDesign取而代之。同时，还推出了Adobe InDesign CS+启旋InChinese CS中文插件，其中增加了一些符合中文处理习惯和规范的功能；支持中文字体、文本编辑、颜色处理及输出服务，拥有全中文的菜单条、工具箱、调色板和对话框等。

数动时代发布IMU 2.5正式版

数动时代最新发布了IMU（即时通）2.5正式版。该产品实现了和QQ、MSN之间的互联互通，并可同时群发5条信息，并推出了"多彩功勋"的积分活动。根据IMU产品联盟的运营模式，用户群体按兴趣分类。每次登录IMU，系统会随机发送20个相同兴趣的在线好友与用户聊天。

科技以人为本——全国科技活动周暨北京科技周小记

■本刊记者 龙猫

5月15日至21日，2004年全国科技活动周与北京科技周同时展开。这是国内两大科技活动首次合二为一，并统一主题和举办时间。根据国务院要求，本届科技活动周的主题确立为“科技以人为本，全面建设小康”。整个活动过程围绕这一主题，在全国各地举办了千余项科普活动。其中，由北京市科协承办、北京青少年科技文化交流服务中心组织实施的“大型科普主题展览”，于5月15日至19日在北京展览馆举行。国务委员陈至立、科学技术部部长徐冠华以及首次邀请的相关国际组织和有关国家的驻华官员及我国香港和澳门地区青少年代表等参加了开幕式。与此同步，上海和四川绵阳的活动会场，也利用通讯卫星信号传输手段实现了3地互通互动。

除主题展览外，还有科普游园会、科技研究成果展览等内容丰富的活动作为分会场在各地展开。其中作为主要分会场之一的科博会高新企业发展前沿论坛会，于5月22日在人民大会堂召开。本次论坛以促进高新技术产业的商品化、规模化、国际化，推动高新技术产业整体发展为主旨，吸引了全球500强在内的企业参加。作为国内企业的代表之一，华旗资讯发布了以“让科技化繁为简”为主题的爱国者灵动技术。该技术包含一系列为方便用户使用而设计的软硬件及信息安全保护产品。中国信息产业部副部长娄勤俭到会进行指导，国家知识产权局副局长田力普、信息产业部电子情报所副所长、计算机世界社长刘九如等出席了发布仪式。

从“科学技术是第一生产力”这一科学论断的提出，到“科技以人为本”这一观念的确立；从政府部门的重视，到广大群众的全身心投入。这一切都表现出中国人民的科技观经历了树立和发展，正在逐渐走向成熟的过程——这是一个不断进步的过程，正如科学技术的发展一样，生生不息，永无止境。

降价与促销

丹丁推出MH828 MP3促销活动

近日，韩国丹丁公司宣布：MH828型号MP3价格调至999元，另赠送森海赛耳MX400耳机一副。这款MP3采用纳米镜面和金属质感烤漆外壳，体积28.1mm×86mm×16.3mm，重量41g（含电池）。拥有12种EQ模式，支持MP3/WMA格式播放，FM功能，CD、磁带音源直录。

耀越宏展举办Tt“酷炫之旅”主题活动

近日，耀越宏展举办Tt“酷炫之旅”主题活动。从6月份起将持续近5个月，分为“Tt有礼有理由”、“Cool夏体验猜猜看”、“将酷炫进行到底”3个部分。“Tt有礼有理由”自5月25日起到6月25日结束，届时凡购买“Tt火山7X”或“Tt火山9A”新品散热器，均可获赠礼物。

联想开天S打造数码套餐

5月24日～6月30日，凡一次性购买3台联想开天S标配产品的用户，均可以99元的价格购买一部价值799元的联想数码听F300N；购买任意一款开天S系列商用电脑的用户，均可以599元的优惠价购买价值988元的联想照片打印机6110一台。

一句话新闻

■ 深圳奇世佳科技贸易发展有限公司日前在深圳市正式成立，主要负责自有品牌准系统系列产品的市场推广、销售及售后服务支持工作。

■ 5月18日，IBM与思科宣布在网络电话市场共同合作，思科主要提供电话和网络技术，IBM则负责提供软件和系统组网。

■ 5月18日，三星宣布将对其在中国苏州设立的液晶显示器（LCD）工厂投资5500万美元。



厂商： 华硕电脑（ASUS）
上市： 2004年5月
售价： 22988元
附件： 快速安装指南、驱动及工具光盘、电源线/交流适配器，其余不详（样机）
推荐： 不计价格、注重品位、追求极致的移动电脑用户
咨询电话： 010-65542784

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

雍容华贵 至强至简——华硕W1N笔记本电脑

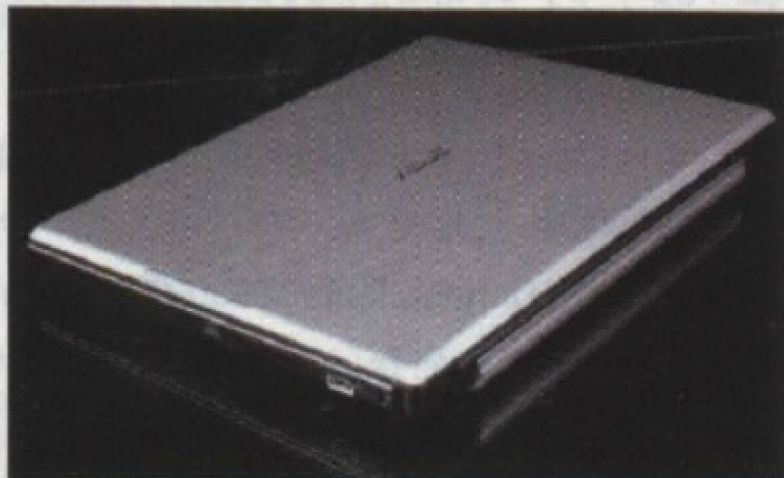
2004年4月底，在上海举行的Cebit Asia展会上，华硕展出了新一代W1000N系列笔记本电脑，其中W1N获得了2004年iF中国工业设计大奖的桂冠，也是唯一获此奖项的笔记本电脑产品。现在，这款笔记本已作为“华硕电脑”成立15周年和华硕笔记本10周年的经典珍藏机型上市销售。

华硕W1000N系列是融合3C（Communication、Computer&Consumer Electronic，即计算机、通讯和消费电子）应用为一体，设计独特、做工精致的笔记本电脑。与普通的笔记本电脑产品相比，W1000N系列在家电应用方面有所突破，它可直接接收有线电视信号，支持DVD、HDTV格式，配合软件可实现遥控操作、节目录制、多频道预览、预约录像、影像截取和时间平移等功能。W1000N系列包含多个型号，软硬件配置、售价各不相同，以适应不同定位的用户，本次华硕送测的W1N样机即不包含家电功能（但内部预留了电视卡的位置）。

W1N的外壳第一眼就令人印象深刻：银色的铝合金拉丝材质，精雕细琢，独一无二的手工打磨制作，在满目机械化生产线产品的今天，这种对品质毫不妥协的做工更弥足珍贵。机壳纹理形状犹如树木年轮，清晰而有质感（图1），且由于是手工打磨，每款产品的纹理均不相同；据华硕提供的资料，W1N外壳的制作程序非常繁杂，需要20天左右才能完成。W1N的外形尺寸为365mm×266mm×31.5mm，重约3.2Kg（带电池、光驱），整体造型非常宽大，线条简洁、平滑，充满内敛、阳刚的气质（图2）。



图1


图2

据华硕的设计师萧铭楷称，设计这款产品耗费了他一年半的心血，代表着现代人对简单、纯净的渴望，以及对自然和本性回归的希冀。他希望这款产品能排除不必要的复杂线条干扰，给用户带来纯净清爽的视觉感受，注意力更集中，以获得独立的思考空间。

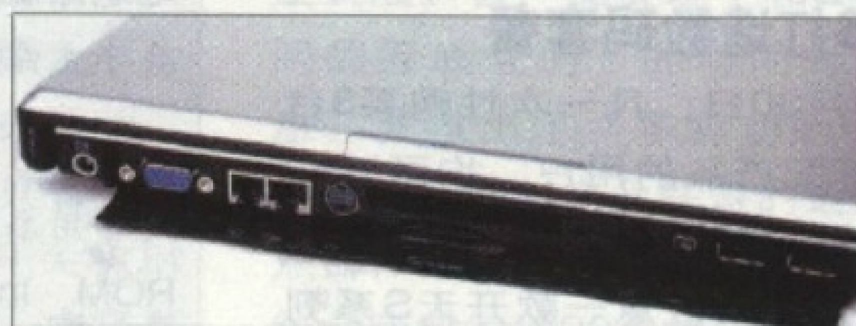

图3

W1N采用隐藏的曲线开合轴设计，开合之间悄无声息。打开这台笔记本电脑，首先映入眼帘的是15英寸的宽屏LCD（图3），它采用16:10比例分割，支持WSXGA+格式的屏幕分辨率（即1680×1050）。它的显示屏采用了很黑的消光材料，边框也采用黑色材质，上下两边各有4个防震的橡胶垫片；这是一块不惜工本的液晶屏幕，拥有超大的可视角度和出众的显示效果，从我们试用时的实际视频和游戏效果看，它的整体延迟时间应不大于16毫秒。



图4

W1N的键盘采用全尺寸的88键键盘，键程为3毫米，键位宽松，手感非常舒适；键盘上有许多快捷键，需要驱动程序才能工作；指点设备采用大尺寸的光滑触摸板，手感很好，不过左右（鼠标）按键和触摸板的距离较大，也略显生涩；触摸板旁边留有足


图5

够的空间，让用户能很舒服地垫手（图4）。

W1N的接口主要安排在左侧，并巧妙地隐藏在翻盖里面，四合一读卡器则位于正下方（图5）；正面主要是音频输入、输出接口，


图6

四周则用密密麻麻的网状材料装饰（图6）。机身右侧只有一个USB 2.0接口，左侧是散热孔和光驱，上方则是电源按钮和各种指示灯（图7）。底部机壳使用光滑材质，四角各有一个防滑橡胶垫，中间有一个方向朝下的低音喇叭（图8），以增强多媒体应用中的低音表现力，这个设计不禁让我们想起了漫步者R501T


图7

音箱低音炮的"倒向式地面增压设计"。

这款笔记本电脑的整体性能很强大且没有明显瓶颈，由于配备了比较强劲的显卡，它对付一些采用DirectX 9接口的热门游戏也毫无问题，而QuakeIII 1.32和3DMark2001 SE的测试结果表明，它的显示性能即使放在台式机里也处于中上水准。音效方面，独特的小低音炮设计很好地解决了普通笔记本低音效果较差的缺陷，立体声扬声器也有不错表现。


图8

此外，W1N还能外接耳机或2个卫星音箱，构成一套4.1声道的音响系统。有了强大的整体性能和音响系统、显示系统的保障，在W1N上玩游戏和欣赏电影都非常令人愉悦，效果远远超过了一般的笔记本电脑。电池寿命方面，4400毫安时的锂电池在关闭节能设置的情况下，能支持15.4英寸的大屏幕笔记本电脑运行3小时40分钟，这实在是令人惊异的成绩。

W1N配备了新一代迅驰无线网卡，支持IEEE 802.11b+g双无线模式，加上内置的千兆以太网卡和V.92 Modem，使它获得了最灵活、最强大的网络接入方式。它的外设接口也相当丰富，比较遗憾的是没有提供最常用的CF卡读卡器。如果需要升级，这款产品的用户可选配电视卡、遥控器等部件实现家电功能；Pentium M处理器最高可升级到1.7GHz或将来的Dothan处理器，内存最高可升级到2GB，Combo光驱可换成双模式的DVD刻录机。品质方面，华硕承诺LCD无亮点，售后服务承诺2小时快修+2年免费保修+2年全球联保+7×24小时800免费电话服务，免除用户的后顾之忧。

华硕W1N规格表

硬件配置（以样机为准）	
处理器	Pentium M 1.6GHz
芯片组	Intel 855PM+ICH4-M
显卡	ATI MOBILITY RADEON 9600（64MB独立显存）
硬盘	日立60GB笔记本硬盘（5400r/m，ATA 100）
显示屏	15.4英寸WSXGA+ TFT-LCD
内存	512MB DDR333
光驱	东芝24X Combo
声卡	C-Media AC'97
音响	立体声扬声器+重低音扬声器
PC卡	PCMCIA Type II
读卡器	MMC/SD/MS/MS Pro四合一读卡器
Modem	内建56k V.92调制解调器
以太网卡	10/100/1000Mbps自适应
无线网卡	Intel Pro IEEE 802.11b+g无线网卡
鼠标	触摸板（带左右键）
键盘	全尺寸标准88键键盘
电池	华硕14.8V、4400毫安时锂离子电池
I/O接口	D-Sub显示器输出、3个USB 2.0、1个IEEE 1394、耳机/SPDIF、麦克风、3D立体声耳机/音频输入口、RJ-11电话接口、RJ-45网卡接口、读卡器、红外线、S端子、视频输入
软件配置	
预装操作系统	简体中文Windows XP家庭版+SP1
预装软件	Trend PC-Cillin 2002、ASUS chkMail、ASUS Live Update 1.1L、ASUS Utility、ASUS Power4Gear

测试成绩表

测试软件	测试项目	得分
PCMark04 v1.20	总分	3102
	CPU得分	3009
	内存得分	2440
	显示子系统得分	1944
	硬盘得分	2782
3DMark2001 SE Build 330	总分	9116
BatteryMark 4.0.1	电池寿命测试	3小时40分
QuakeIII 1.32（Four.dm_66）	HQ 1024X768	196.6fps



工程师点评

W1N独特的设计思想、强劲的性能、全面的功能和精致的做工给我们留下了深刻印象，使用这台近乎完美的笔记本电脑令人非常愉快。它的价格虽然比较高，但对如此豪华配置和精良做工的产品来说，确实算不上贵。如果说还有什么缺点的话，那就是便携性稍差（3.2kg），此外触摸板和按键距离较大、没有CF卡读卡器等方面也是需要改进的。



厂商： 华旗资讯（Aigo）
上市： 2004年5月
售价： 3199元
附件： 驱动盘、肩带、相关连线、电池等
推荐： 预算不很多，需要较多功能且喜欢“准专业”外形的普通数码相机用户
咨询电话： 800-810-7666

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

两只眼睛看世界——爱国者P710数码相机

爱国者P710是华旗资讯最新推出的一款大变焦、功能丰富的数码相机（DC），目标指向3000～4000元档次的同类产品，这次我们第一时间拿到了一台样机进行体验。

一、外观



P710体积较大，外形明显区别于常见的便携式DC，较大口径的镜头和全黑机身看上去颇有几分专业气息，但采用塑料制作，做工和手感并不算太好。P710按键较多，倾斜放置的快门位于手柄上方，拍摄时食指能很自然地放在快门上。脚架接口为金属材质，较塑料接口更为耐用。相机左侧是功能转盘，P710提供了场景模式（14种）/用户预设模式/光圈优先/快门优先/手动/音频视频等曝光模式，既兼顾普通用户，又给专业用户留出了空间，转盘后方是自拍定时器及微距档按键。肩带扣也是金属材质，整体给人感觉不错。



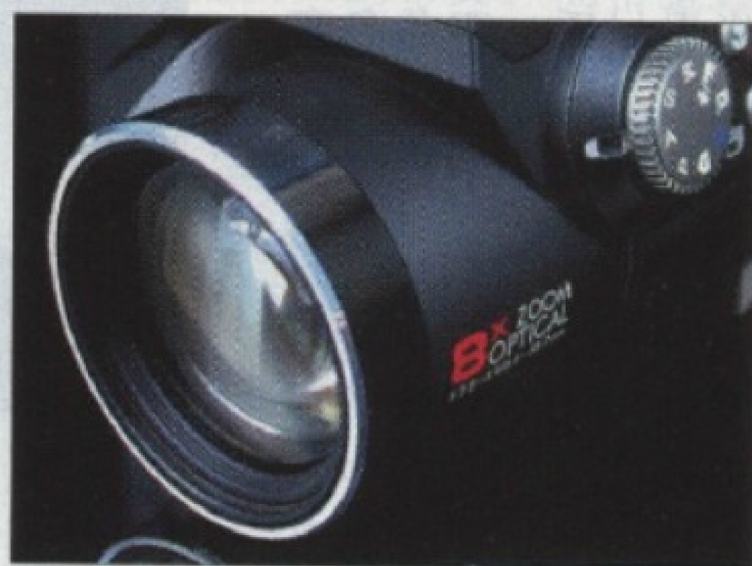
机身背部


带屈光调节的EVF取景器

P710令人惊讶地提供了1.6英寸/9万像素的LCD屏和11万像素的电子取景器（即EVF，并提供了屈光调节），可谓是“两只眼睛看世界”。EVF取景器一直是高端消费类数码DC的象征之一，能获得近似LCD的取景效果，却省电许多，P710引入它是一个积极的举动。

二、性能与功能

P710提供了非常丰富的功能及便利的操控，超出许多同档次产品，这成为其最大的亮点。但在光学性能方面，我们没有看到太大突破。它采用了8.8倍光学变焦镜头（14片5组），焦长系数6.6～58.2mm（相当于135相机的38～334mm），最大光圈为F2.8～3.41，最小光圈F5.8～6.82（但光圈优先模式下可选择光圈只有2档）；微距在广角端，最小近摄距离为20cm。它还提供了4倍数码变焦。



镜头

这款DC采用1/2.5英寸400万像素CCD，目前2000～3000元价位的DC普遍采用1/2.7英寸面积CCD，P710采用的CCD较该尺寸稍大一点，在噪点控制、成像质量方面会相对较好。但我们也应看到，1/1.8英寸、400万像素CCD的3000元及数码相机在逐渐普及，P710和这类DC相比（如佳能A80、尼康CoolPix4500）并不占优势。

P710提供16秒～1/2000秒快门速度，可多级调节，连拍速度为3张/秒，ISO值覆盖ISO50～ISO400，提供6种（自动/阳光/阴影/钨灯/荧光灯/手动白平衡）白平衡设置，提供正负2.0EV（0.3EV为单位）曝光补偿，拍摄控制方面令人满意。14种预置场景包括运动、风景、夜间、人像、自拍、夜景人像、日落、海滩、背光、秋天、自然、天空、派对和文字，基本上覆盖了平时用到的绝大多数场景，即使是不很熟悉摄影的用户也比较容易找到合适的“傻瓜”模式。P710还提供了



拍摄时LCD屏能实时显示直方图。

拍摄时的“九宫格”取景、曝光/对焦锁定及直方图实时显示，极大方便了构图及曝光控制，体现了一定的专业性质。



机顶内置闪光灯

它支持320×240的不限时短片拍摄（30fps、格式为MPEG4编码的ASF文件，需微软WMP9支持）。除单独录制音频外，P710还能对拍摄的静态照片添加20秒音频注解，按图片编号存为WAV文件。P710提供了3档电池显示，相机使用4节AA电池（支持AA碱性、Ni-MH、Ni-Cd、CRV3和RCR-V3电池），在电量显示只剩1格时，建议购置新电池备用。

这款相机的弹出式内置闪光灯位于顶部，除防红眼功能外，它还支持慢速同步闪光，在夜间拍摄人像时可保证人与背景都能正确曝光。不过，P710没有给出闪光灯指数及快速同步速度，其闪光灯必须手动弹起才能工作，即便在自动模式（场景）下也是如此。

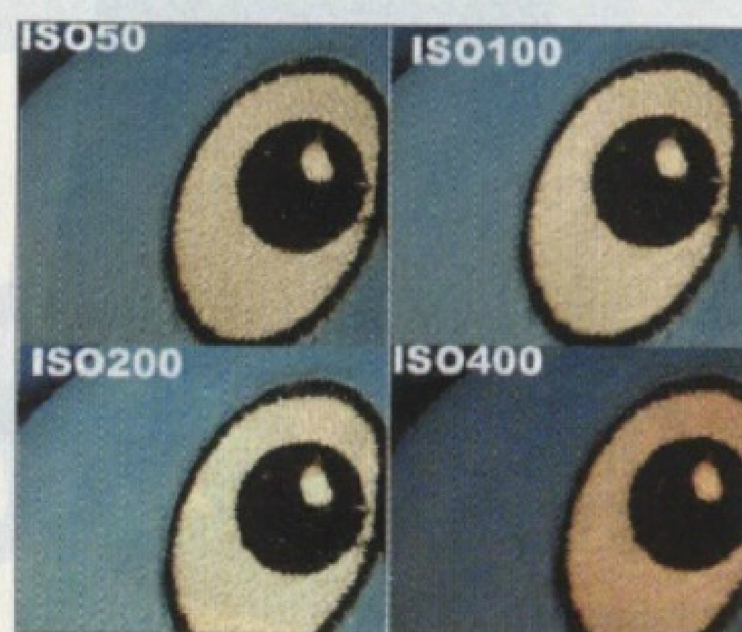


室内拍摄自动白平衡效果不佳（上）
采用手动白平衡，真实的色彩还原（下）。

P710机身内置16MB存储单元，并支持SD/MMC卡扩充；它仅支持JPG格式存储，最高画质下图片尺寸一般在800kB～2.5MB之间浮动，资料显示最高可达8MB。试用时我们发现其内置存储器储存速度一般。

三、实拍

P710开机约需3秒，镜头伸出时有较大响动。它的对焦速度较快，但暗处对焦较为犹豫，华旗网站上标注可手动对焦，但说明书上没有相关介绍，实际使用中也无法实现。P710的液晶屏和EVF取景器效果一般，分辨率及色彩表现力不够，特别是色彩层次表现不尽人意，但EVF取景器在室外光线强烈的环境下优势还是很明显的。



不同ISO下噪点表现，ISO400下已明显影响成像质量。

P710能进行多达11×11区对焦区域选择，这在同档次产品中是不多见的，不过对焦区域选择必须在菜单中选择，静物拍摄没有问题，抓拍时就显得很不方便了。它提供了矩阵测光、点测光、中央重点平均这3种测光模式，配合使用效果很好，矩阵测光在光线均匀的环境下很出色；P710的自动白平衡表现一般，室内（弱光）下需调用其“手动测定白平衡”功能。


外景实拍

在最高存储画质、低ISO值（50）设置下，P710成像不错，色彩还原真实，特别是光线条件较好的情况下，色彩表现比较出色。从拍摄样张来看，它的镜头分辨率不太高，细节表现力一般，物体边缘也有类似锐化的痕迹（并未打开内置锐化选项）。P710拍摄画面的高光部位紫边较为明显，室内暗部噪点控制尚可。


照片局部，细节表现力一般。

和同类的小尺寸CCD数码相机类似，当我们采用高ISO（400）时，P710的图像质量下降较为严重，噪点明显，小尺寸CCD带来的负面影响不小。P710的微距功能很弱，最近拍摄距离达到20cm，且是在广角端，放大率较小，这方面和相同（甚至更低）价位的国外品牌产品相比差距较明显。



工程师点评

作定位较高的一款DC新品，爱国者P710试图在功能方面有所突破，且确实提供了相当丰富的功能和不错的色彩表现；尽管它在镜头素质和成像分辨率方面还有较大的提升空间，操控性方面也有需要继续完善的地方，但不失为国产DC中表现较突出的产品。我们希望华旗能在后继机型中改进其不足，使这一系列成为同类数码相机中性价比较高的佼佼者。P



厂商： LG电子
上市： 2004年6月
售价： 1313元
附件： 说明书、保修卡、电源线、驱动软盘、软件光盘
推荐： 需要高亮控制的普通用户
咨询电话： 800-828-9069

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

跟着鼠标跑的高亮——LG T710PU显示器

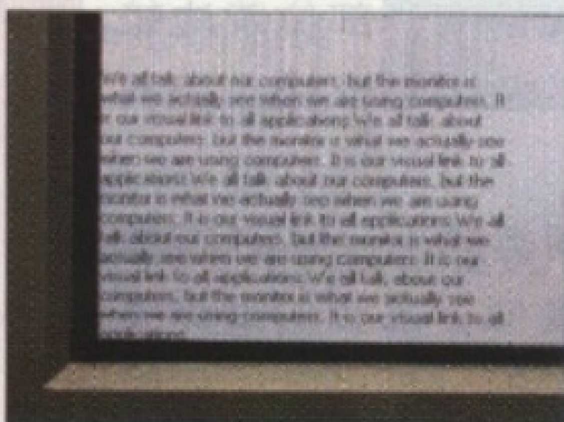
未来窗T系列显示器是LG打拼中端CRT市场的主力，它们凭借较高的指标、过硬的质量及较为合理的价格，吸引了不少用户。本次LG送测的未来窗纯平T710PU融合了最新的8窗口高亮技术，为用户提供了自由的高亮控制。



BrightWindow logo

和大多数中高档产品一样，T710PU附带了完整的驱动软盘和软件光盘，保修卡等附件一应齐全。T710PU的外观显得比较紧凑，灰色基调，正面边框内敛，形成显示面积较大的视觉效果；其后部为流线型，后上方收拢以节约空间。显示器的OSD菜单按键较多，6个按键一字排开，整洁素雅，但操控不算便捷，使用双手才能更好地操作，按键手感也偏硬。电源开关最外圈采用透明塑料，开机时能透出内部的黄色光源，显得美观别致。

T710PU的指标较高，它的点距为0.25mm（水平点距0.208mm），行频85kHz，带宽135MHz，最大分辨率1280×1024@75Hz（实际可达1600×1200），推荐分辨率1024×768@85Hz（实际可达100Hz），并通过了TCO'03认证。它的OSD菜单可调控项目相对较少，缺乏边角的偏色调整及收敛（会聚）调整，内置色温预设只有9300K/6500K两种（可自定义）。


边缘聚焦

T710PU的几何失真控制较好，仔细调教后能达到较高水准；它有轻微的呼吸效应，但不仔细观察不易发现；样机屏幕右下方有小块较明显的偏色（偏红），希望是个体现象。这款显示器的收敛表现良好（但没有提供会聚调整），显示器摩尔纹较明显，但OSD中提供了水平、垂直摩尔纹调节，能收到一定效果。T710PU的聚焦相当优秀，屏幕中心及边角都能提供清晰的文本显示，样机的右上角相对差一点，但也在可接受范围内；由于点距较小，文本显示显得比较细腻。这款显示器的色彩表现尚可，除了上面提及的小面积偏色外，整体色彩还原真实，对比度/亮度适中，驱动中提供的色彩配置文件适用于9300K色温，如果在6300K下使用还需重新调整。

BrightWindow软件界面

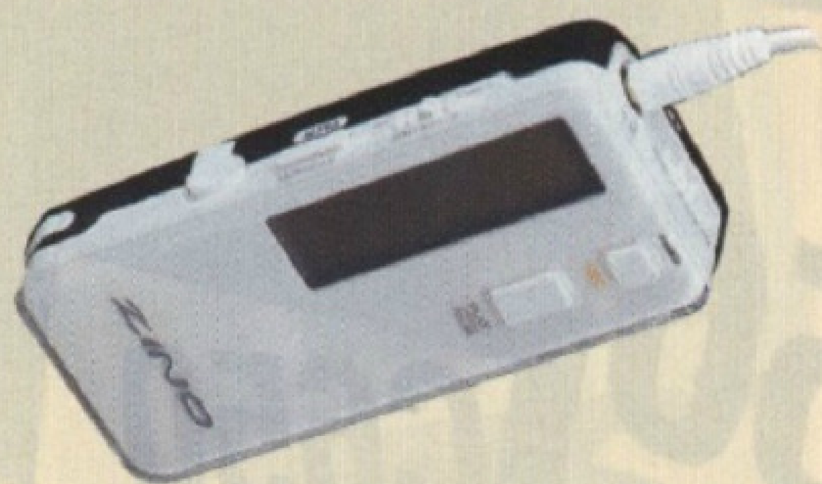
T710PU拥有文本、图片、影像、普通4种高亮模式（分别对应170cd/m²、200cd/m²、200cd/m²和300cd/m²），支持LG的BrightView和BrightWindow技术，前者提供简单的全屏高亮，而后者则是软硬件相结合的多窗口高亮技术。实现BrightWindow需安装相关软件，它能对指定区域或某应用程序（如文本、图像浏览器）进行高亮显示。我们可选择各高亮区域的高亮模式（最多8窗口），甚至能进行微调，这些操作只需点击鼠标即可完成，具有相当高的实用价值。T710PU的高亮效果比较特殊，其文本模式下的亮度似乎还超过图片模式，这一点和其他品牌显示器的高亮模式有明显差别。

BrightWindow实例效果



工程师点评

LG未来窗T710PU纯平显示器拥有成熟的技术和较高的指标，个别方面的不足并不能掩盖较好的整体表现，其良好的聚焦和出色的文本效果给我们留下很好的印象。LG为其显示器提供了一年质保。



厂商： 大恒信息（DahengIT）
上市： 2004年5月
售价： 1380/1680元（128/256MB）
附件： 耳机、挂绳、塑料外套、USB延长线、音频输入线、耳塞套、AA电池一节
推荐： 喜欢在外出场合欣赏音乐的时尚MP3用户
咨询电话： 010-82861925

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 小虫

移动音乐魔方——ZINO Z700i MP3

大恒信息代理MPIO MP3一年之后，前不久发布了自己的MP3品牌：ZINO，该系列的首款产品是由韩国Nextway设计的Z700i（原型为D'Cube NMP-612T）。Nextway的产品一直定位中高端，Z700i自然也充满了高贵气质。

Z700i目前有128MB/256MB/512MB的型号可供选择，机身正面采用乳白色塑料材质，机背采用银色金属镜面材料（图1），尺寸为35.5mm×84mm×18.5mm，重45克（不含电池）。整个机身只有边角略带弧线，确实很有立方体（Cube）的感觉，但一些女性用户可能会觉得不够小巧和秀气。Z700i的按钮设计值得称道，正面只有播放和录音两个按键，面板非常简洁；机身右侧的菜单按键采用拨盘设计，兼向前、向后功能，这是现在MP3播放器中比较流行的设计，手感不错，操纵起来得心应手；左侧是音量滑块及A→B重放选择/速度控制按键，A→B键还兼FM播音功能的开关，它的右侧是被橡胶保护的Line-in插孔；机身顶部有耳机插孔及音乐/FM/HOLD滑块，还提供了金属挂绳穿孔。



图1

Z700i采用探出式标准USB接口，使用它与电脑连接时无须电池即可工作，但此时只能进行文件交换。不过保护USB接口的白色橡胶做工不大好，使用数次后很难很利索地盖住接口，这使它总是处在松弛状态（图2）。Z700i采用长条状的淡紫色LED背光液晶屏，支持简繁体中文、英文、韩文和日文显示。操作菜单采用横向分布，使每一屏可显示更多项目，双手操作菜单键和A→B键非常方便。值得一提的是，菜单语言是简体中文，虽然没有完全本地化，却着实令操作方便不少。Z700i使用一节5号电池供电，在电池寿命方面具有一定的优势，标称MP3播放时间约为22小时。



图2

除具备普通MP3的音乐播放、FM接收、录音、内录功能外，Z700i还具备FM发射功能（耳塞线此时作为天线）。它的发射频段为87.5MHz～95MHz，以0.1MHz步进，用户可自定义FM播音频率或让机器自行搜索一个FM空频进行播音，此时它还可作为无线麦克风使用。实测情况较理想，距离10米左右信号依旧相当清晰，不过在移动中接收会有一定波动，如果隔着墙壁信号强度也会有所下降。FM发射功能平时用得不多，不过外出时可大显身手，试想一下郊游时在车上建立自己的FM发射台，与朋友们共享音乐，该是多么惬意的一件事情啊！



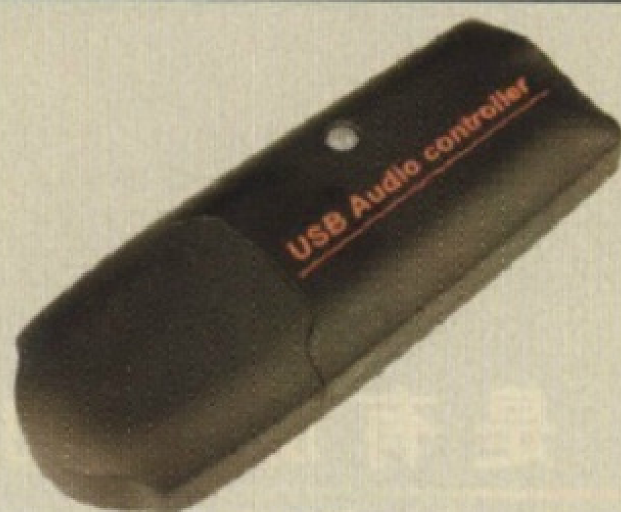
图3

Z700i附带的耳塞形状较特殊，有些像锤子，带着几分“铁三角”耳塞的味道（图3），特殊的外形使得用户佩戴时能方便地调整耳机角度。它的高音比较“亮”，套上海绵后耳塞的高频感觉顺滑些，低音的下潜深度也有所改善。总体上讲，采用原配耳塞时，这款MP3的音质算中上水准。Z700i带有正负5级低频补偿能力，能调节低音效果，它的3D音效调整功能可通过数字化处理使音场变得开阔；但使用额外的音效修饰或多或少都会影响音质。



工程师点评

Z700i的做工不错，音质出色并有多种音效控制，FM发射、内录功能相当实用。缺点是机身的光滑材料容易沾染油性物质（比如指纹），此外MP3文件传输速度略微偏慢。



厂商：深圳市思迈特电子有限公司
上市：2004年6月
售价：136元
附件：无
推荐：笔记本电脑用户
咨询电话：0755-26095526

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

把声卡放进口袋——Sinovoice USB声卡


声卡控制面板

Sinovoice USB是一款小巧可爱的外置声卡，采用C-Media的CM102S芯片，可为那些PCI槽用完或难以忍受低劣板载声卡的用户提供额外的音效选择，其功能虽不算强大，却也不错，甚至好于不少低端独立声卡。

它看上去酷似闪存盘，外壳为磨砂橡胶，手感舒适且不易滑落。接口采用USB 2.0，提供2声道模拟输出，从相关资料及内置驱动来看，应该还能提供光纤输出。它通过驱动提供了Xear3D效果，可依赖强大的CPU计算能力处理复杂音效，“Xear3D”面板中可选择22种环境音效及11种均衡设置，还可虚拟6声道，并能调整“环境尺寸”（距离）。Xear3D的环境音效效果一般，虽然大多数声卡都支持EAX、A3D等特效，但和创新及傲锐自己的芯片相比有明显差距，该声卡也不例外。它的音质尚可，作为板载声卡的替代品完全没有问题。资源占用方面，由于我们使用的是P4 3.0C处理器，几乎察觉不到任何影响。



工程师点评

这款产品给相关用户提供了一个“升级”机会，无论音质还是音效都具备一定水准，低廉的售价和光纤输出也是其优势之一。


N45

厂商：贝尔金（Belkin）
上市：2004年5月
售价：269元/279元（N45/P45）
附件：驱动光盘
推荐：动作游戏玩家
咨询电话：0512-68251233转2877

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

游戏新势力——贝尔金“游魔N45/P45”手柄

其实这两款产品已不算很新，它们很早便已出现在海外市场上，只是最近才被贝尔金引进内地市场。N45和P45的基本设计非常接近，N45采用USB口，用于PC；而P45则用在PS/PS2游戏机上，并拥有力反馈功能。

N45的外形比较奇特，握柄下方由一个“横梁”连接，手柄前端的扳机键并非直接安装在主体上，而是从底部伸出一个扳击键支架，因此可将这几个按键安装得尽量靠下而不必加厚面板，相应减小了重量。作为专为电脑游戏设计的手柄，它将一般手柄的Start、Pause等功能键换成了ESC、Mouse和Enter，更适用于PC游戏的操作。

我们采用多款PC和模拟器游戏进行测试。由于没有模拟摇杆切换按钮，因此在FIFA2004中无法使用其模拟摇杆，而《极品飞车——地下狂飙》则正确识别了摇杆。在实际使用中，N45的响应速度、按键力度、握持手感都相当不错，上面的10个动作键（包括2个不常用的模拟摇杆触键）对付一般动作游戏毫无问题。它的所有按键和方向键均可进行编程（记录玩家的按键顺序和时间），可轻易使出原先需要繁琐操作的“必杀技”。



工程师点评

相当有大厂风范的游戏手柄，不过N45作为不带力回馈的产品，价格有些过高。



厂商：无锡永中科技有限公司
上市：2004年5月
售价：1198元（标准版、NC版）/1998元（二次开发版）
附件：用户手册、快速入门、注册卡、用户许可协议、升级手册、二次开发手册
推荐：一般电脑用户
咨询电话：0510-5213588

炫目度：👁👁👁👁
口水度：😋😋😋
性价比：羊羊羊半

晶合实验室 炎枫

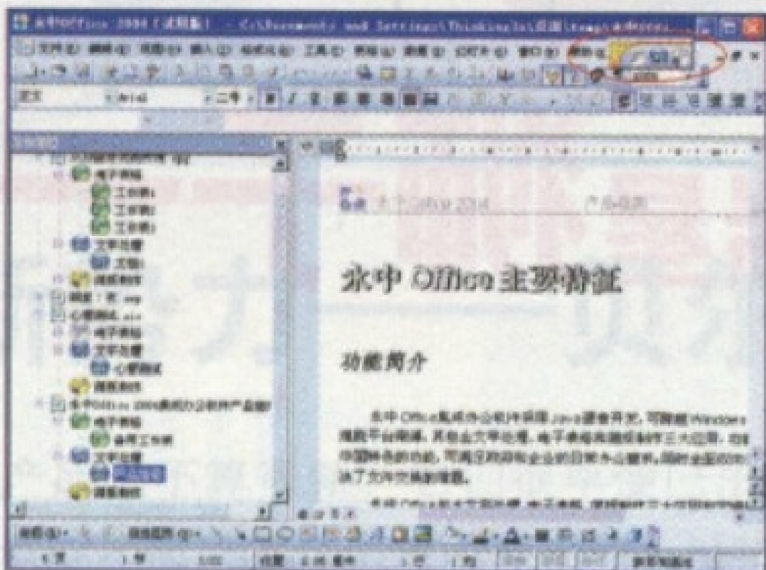
独树一帜——永中Office 2004

继2003年8月永中Office 2003上市后，永中科技有限公司再度尝试在办公软件做出新的突破。本次发布的Office 2004（以下简称永中2004）在中、日、美三地同步上市，推出了标准版、NC版（即网络版）和二次开发版等3个版本，产品承诺5年的技术服务。我们拿到的是标准版的试用版。

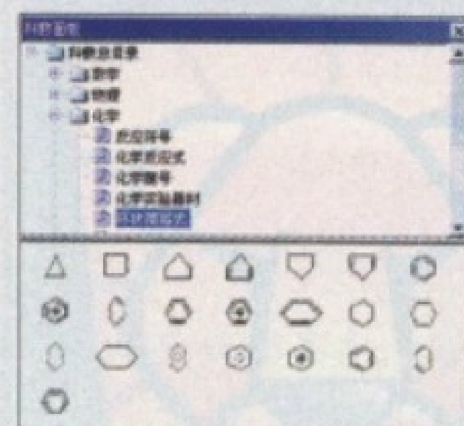
永中2004仍为跨平台产品，在Windows和Linux下均可直接安装使用。软件的底层通过Java运行库与操作系统进行交流，安装光盘中自带了最新版本（1.4.1）的Java运行库。我们分别在Windows XP Pro和Redhat Linux 9.0上进行了测试。

在WinXP平台下用户可选择是否随系统启动永中2004的"快速启动"，"快速启动"将在内存中驻留QuickStart.exe及相应的Java运行程序javaw.exe，二者将占用十几兆内存空间，此后随使用情况还会继续大幅增加。由于采用了Java运行库，永中2004的运行速度较缓慢，程序启动速度可以通过预先加载"快速启动"改进，但使用过程中，软件响应各种操作的时间仍较慢。

永中2004中使用了其专有的数据对象储藏库，在一个文件中可含有电子图表、电子文档及简报制作等多种数据，同时其界面也完全整合这3种数据的处理界面，用户可通过导航面板和悬浮的快捷条切换不同类型的数据处理界面（图1）。软件的界面及默认配色方案（共4种）酷似MS Office 2003，使用MS Office的用户可快速上手。经过测试，我们认为永中Office已基本拥有MS Office 2000的绝大部分功能，但与MS Office XP及2003相比，在智能化、数据关联等方面还有较大差距。


图1

永中Office也提供了独有的新功能，2004版本最引人注目的是科教模块与二次开发功能。科教模块实际上是一套非常有用的图文符号及公式模板，分为数学、物理、化学、图库、语言（如汉语拼音符号）、流程图等六大类，用户可直接通过"科教面板"进行方便的调用（图2）。由于永中Office采用Java运行库作底层支持，因此二次开发功能较为强大，用户可通过5种方式进行二次开发：在宏编辑器使用Java语言编写宏、外部Java程序调用永中Office的应用程序接口（API）模块（已被安装到硬盘上）、外部程序利用C++语言调用API、在网页中嵌入永中Office的小应用程序EIO_Applet、使用Lotus Notes脚本语言调用API。


图2

在与MS Office文档的兼容性方面，尽管软件已经在双向兼容性下了较大功夫，但在实际测试中，我们发现效果仍不理想。两个产品的默认字间距、行间距、页间距等存在较大差别，导致排版效果差异较大，在复杂的图文混排情形下很难正确还原。其实MS Office文档的一些标准也是不断发展，例如2003版的PPT文档在XP版本下会有兼容性问题，因此我们认为，最好是始终使用一套办公软件进行编辑及输出（如打印、放映等）。

在Linux下永中2004具有很强的竞争力，其功能完全与WinXP下相同，软件还自带了一套永中字体，能正确替换对应的微软的字体，较好地解决了Linux下中文字库缺乏的问题。

工程师点评

这是一套界面很美观，功能较完整的国产办公软件，但二次开发功能在一定程度上导致定价提升，我们认为对普通用户而言性价比不高。



金山北京研究院
Kingsoft Research Beijing

走进研究院之

■本刊记者 司马平安
摄影 劳劳客

引子

我臆测：金山公司总裁雷军先生一定是坐在办公桌前，小心翼翼地拿起这本杂志，快速找到这一页，开始学习……



金山公司总裁雷军。

在我们所设计的有关研究院的系列报道中，金山北京研究院是唯一一家完全本土化的研究院。因为它的母亲是我们所熟知的国内著名软件企业——金山公司。看起来它离我们好近，但实际上，金山北京研究院比起微软、Intel、IBM等企业在中国的研究院却更为神秘。

很多人知道：

金山软件创建于1988年。

1998年8月，中国最大的IT企业联想集团入股金山，国内IT界最知名的软硬件厂商的联姻，使金山软件的发展有了腾飞的基石。

2002年，金山通过了世界权威的CMM2级认证，建立了标准的软件开发流程和质量体系，同年又通过了ISO9001质量体系认证，建立起科学规范的供应链质量、生产、商务管理体系。这标志着金山向规模化软件企业的转变。

2003年初，金山软件在WPS办公软件事业部、金山毒霸信息安全事业部、金山词霸工具软件事业部的基础上，又新成立了金山行业应用软件事业部，并以原西山居事业部为基础组建金山数字娱乐有限公司。在事业部和子公司的体制下，金山软件每项业务都将拥有更强的自主性和持续发展空间。

16年过去了，金山一直不断地为客户带来创新性的技术和产品，树立了国产软件的品牌。今天，金山软件已经运行在全世界超过5000万台个人、政府、企业的电脑上。其产品线覆盖了桌面办公、信息安全、实用工具、游戏娱乐和行业应用等诸多领域，



金山北京研究院

自主研发了适用于个人用户和企业级用户的WPS Office、金山词霸、金山毒霸、剑侠情缘等系列知名产品。该公司营销网络遍布全国乃至世界各地，公司与全国数千家代理分销网点，以及北美、日本、中国香港特别行政区、中国台湾省等地的数十家代理商拥有良好的合作关系。通过OEM方式与联想、方正、清华同方、TCL、IBM、DELL、HP、NOKIA等国际国内知名IT企业建立了紧密的合作伙伴关系。金山已经发展成为具有国际影响力的大型专业化软件公司。

人们熟悉这些，同时人们也习惯性地认为金山软件的研发总部设在珠海，而北京仅是它的营销总部。可实际上，这些在两年前已有所转变。那时，金山公司已开始筹措建立金山北京研究院，并于2003年4月6日对外界宣布，将在3年内投资两亿元筹建金山北京研究院，进军软件研究技术的三大前沿领域。

在当时，笔者注意到，金山北京研究院的成立与微软研究院的成立都受到了媒体的质疑。微软第一个研究院的成立是在人们对微软重视市场忽略技术产生质疑的一刻，因此人们对于微软设立研究院的看法是这不过是微软的一种公关策略。而金山北京研究院成立之时，也有不少媒体称其为“用2亿元巨资赌一个未来”、“金山投入巨资塑造技术型企业的形象”。今天，我们注意到微软三大研究院所创造的新技术层出不穷，让那些持怀疑态度的言论不攻而破。而金山呢？事实上，两年来我们还从未见到任何一篇完全针对金山北京研究院及其研究项目的报道。

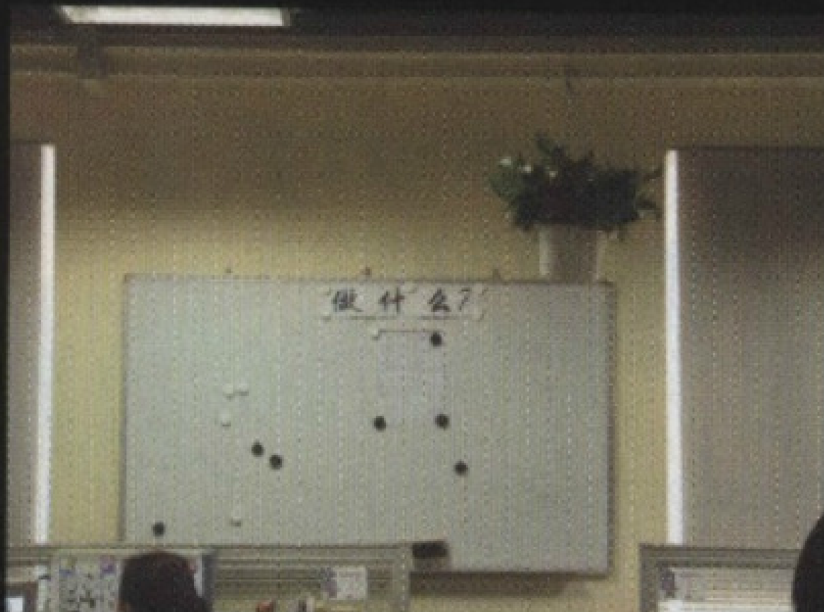
究竟这家研究院都在做些什么呢？本刊提出了这个问题。金山北京研究院也将首次面对来自媒体以及社会大众的检阅。因此，我臆测：金山公司总裁雷军先生一定是坐在办公桌前，小心翼翼地拿起这本杂志，快速找到这一页，开始学习……

向谁学习？

其实答案是他自己！



他们站在一起。



做什么?


研究院一角。

第一章

由于北京研究院成立时间不长，因此目前研究院的研究项目与公司的产品线紧密联系，不会考虑3年以后的技术，而把主要工作放在2～3年内可以实现产品化的技术研发方面。

问：金山北京研究院在哪里？

答：就在我脚下的这所柏彦大厦里。

对于金山公司总裁雷军先生的采访是在研究院的一间会议室里，它的名字叫“蝶恋花”，这不禁让我想起了微软亚洲研究院的火药库与灵感屋。原来每家企业都有自己对于这些特殊场所定名的方式，每家企业都有自己独特的个性，每家企业都有自己独有的文化氛围。作为一家土生土长的国内企业，金山北京研究院给我的第一印象是传统、并带有一点书生气息。

问：金山北京研究院在哪里？

答：在金山北京公司的楼下。

我不喜欢恶搞，也不仅仅是想和大家开一个玩笑，其实有的时候，一个企业的地理位置恰恰能从侧面反映出这家公司的某些特质。譬如以上的答案，便向我们展现了金山北京研究院与金山公司本身密不可分。实际情况也正是如此，在笔者对雷军先生的采访过程中，曾经问到：“金山北京研究院看重的是几年以内的技术？”雷军先生明确答复：“由于北京研究院成立时间不长，因此目前研究院的研究项目与公司的产品线紧密联系，不会考虑3年以后的技术，而把主要工作放在2～3年内可以实现产品化的技术研发方面。”

问：金山北京研究院在哪里？

答：中关村东、学院路北，北四环内。

这个答案又反映了什么呢？它可以告诉我们金山之所以成立研究院的初衷。雷军谈到：“第一，由于以前研发总部在珠海，距离市场较远，因此认为在北京成立研究院是必须的；第二，开研究院还要在人才集中的地方，北京同样符合这一条件；第三，北京有众多研究机构，在北京开设研究院可以及时地与这些机构交流、互动。此外，金山公司目前正在筹建成都研究院。”

“为什么会选择成都呢？”笔者追问。“主要是人才方面的考虑，金山公司的网络游戏上市之后，需要增强对此领域关键技术的研究，而现在全国只有上海、成都、北京、厦门、广州等少数城市有过游戏公司，人才多集中在这些城市。最终选定成都，是因为成都市政府准备建立数字娱乐基地，这也与我们的思考不谋而合。”


他们在星光下创作。

有关人才方面的问题我们还谈了很多。譬如，金山亚洲研究院在招聘时会需要什么样的学历，什么样的工作经验？雷军告诉笔者：“目前此方面的限制比较少，关键还是看应聘者的真正实力，他们需要通过考试和面试的过

程，而能提供优秀作品的人会成为首选。”虽然雷军先生谈得轻松，但我知道金山北京研究院在人才挑选方面非常慎重，已经达到了百里挑一的程度，一般而言，平均每200～300份简历中，只有一人能够入选。

的确，在我们有关研究院的系列报道中你可以明显感到，人才绝对是一个研究院的灵魂。接下来，我们不妨了解一下金山亚洲研究院招揽了哪些人才。

第二章

目前金山北京研究院有研究员130名，珠海研发中心有研究员300名，正在组建的成都研究院也已有研究员近40名，总数已接近500。

首先要向大家介绍的当然是目前研究院的院长王涛，他除了管理研究院，目前还是金山软件股份有限公司副总裁兼CTO。

王涛1985年进入南京大学少年班，1989年获得计算机软件学士学位；1993年获得德州大学理学硕士。1993年进入位于美国德州的MaxServ Inc.担任应用产品开发经理。1996年进入美国微软总部，参与过Windows Media、Windows CE、语音技术等项目的研发，历任开发经理、产品经理、测试经理。2000年回国出任创维电脑科技（深圳）有限公司CEO兼总裁，2002年6月加入金山至今，为金山创造先进的研发管理理念、引领技术方向立下汗马功劳。

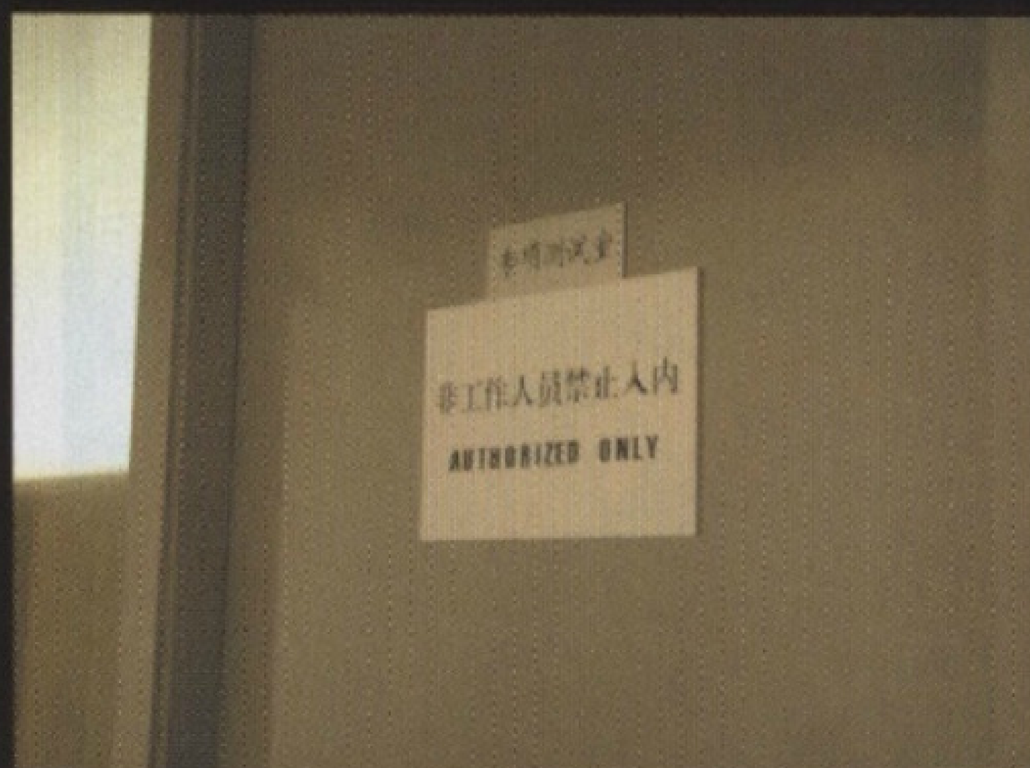
接下来让我们看看目前研究院副院长兼KSG总经理——朱传进。

朱传进1993年毕业于南京大学物理系，后进入南京第十四研究所下属的华宁电子集团洛普公司软件部。1993～1994年间，他先后设计了洛普多媒体演播系统、南京城运会电子计分系统等应用软件，并担任洛普公司软件部主任。1996年他为南京信源公司设计了视窗3.1环境下的“VRV”软件。1997年主持开发了南京信源公司当时在国内领先的视窗95环境下的病毒防火墙产品。同年主持开发了南京信源公司Netware环境和WindowsNT环境下的反病毒软件。1999年主持开发了南京信源公司的“VRV2000”全系列反病毒产品。2000年主持开发了上海创源公司“安全之星1+e”系列产品。2000～2001年，他和解放军理工大学合作，主持完成了国家863课题（网络智能病毒防治系统）。同一时期，他又和复旦大学合作，主持完成了国家信息安全示范工程S219项目。此外，2001年他还主持开发了全系列创源“安全之星XP”安全产品。2003年朱传进终于加盟金山公司，出任研究院研发中心主任。除杀毒软件领域的贡献外，他还参与了《剑侠情缘网络版》的开发。

除了王涛及朱传进之外，金山自己也培养出了不少人才。譬如林剑峰，1998年毕业于广州暨南大学电子工程系，毕业后便在金山公司珠海研发部工作。在参与多个研发项目后，担任WPS部门项目经理一职，负责WPS文字编辑部分的开发工作，曾参与开发的项目有WPS 2000、WPSREADER、WPS公文版、IWPS、WPS 2001等，从开发WPSREADER开始就负责整个文字编辑组的小组管理和项目策划工作，担任WPSREADER、WPS2001的项目负责人。在一年的英语进修后，2003在北京金山任WPS部门的技术总监，管理WPS北京研发部。负责项目管理、工程分析设计和核心编程。主持了WPS Office 2003和WPS跨平台产品“WPS Office飓风”的开发。

由于在多项技术上取得了突破性创新，因此2001年他获得国家科学技术进步奖二等奖，而当年一等奖空缺。

最后要向大家重点介绍的，是一个游戏方面的人才，他是金山北京研



神秘的小屋。



信手涂鸦。

究院下属烈火工作室的主要负责人。

他叫刘鹏，他的口头禅与原中国足球队主教练米卢的帽子异曲同工。米卢的帽子上写着：态度决定一切。而刘鹏坚信："事情的难度取决于做事的态度！"

刘鹏毕业于天津工业大学。2000年初加入北京金山，先后参与金山词霸、金山快译的研发工作。2001年底成立金山影霸媒体应用组，担任项目经理兼程序经理。2002年随着手持设备的普及，进入手持组担任高级技术经理。出色的表现加上执着的工作精神，年轻的刘鹏被迅速委以重任。当业务重心调整至网络游戏时，刘鹏当仁不让地转战网游产品的研发，掀开了其技术生涯的又一个篇章。在金山大型原创武侠网络游戏《剑侠情缘网络版》的研发中，刘鹏主要负责多服务器的架构、应用服务器的开发，同时他还肩负着高效网络传输项目的研发，对于原创国产网络游戏来说，没有任何经验可以借鉴，没有任何现成的资料可以学习，一切研发都是在自我创新、自我学习中摸索，在他的顽强拼搏中，难题一个一个被攻克，高效网络传输也顺利实现。在《剑网》成功开发后，金山着手组建了以刘鹏为工作核心的第二个游戏工作室——烈火工作室。在这个工作室中，刘鹏担任技术总监兼研发经理，他以执着追求的工作精神和丰富的游戏开发经验，带领一个新的团队，为我们全新打造拥有魔幻色彩的大型在线网络游戏《封神传说》。


什么研究员的空间？

其实在金山亚洲研究院中，具有以上类似经历的人才不在少数。目前金山北京研究院有研究员130名，珠海研发中心有研究员300名，正在组建的成都研究院也已有研究员近40名，总数已接近500。在所有人当中，一些学生的身影也引起了笔者的关注。根据雷军先生的介绍，他们大多数来自哈尔滨工业大学，人数有十几位，目前正在这里帮助全职的研究员工作。此外，他们还可以在这里完成毕业设计。对于他们的能力，雷军持肯定态度，表示："这些学生的实力还是相当不错的，其中几个比较突出的会在毕业后留用。同时金山也会加强与其他大学的合作，鼓励更多学生来此研究。"

有这样一群人，他们在做些什么？又是如何工作的呢？

第三章

关于金山北京研究院研究课题如何确定的问题，答案与其他研究院不谋而合。由于金山公司目前的业务主要在办公软件、工具软件、网络游戏三大方面，因此只要在这3方面之内，研究院可根据项目规模申报课题或自行展开研究。


团队的荣誉。

金山北京研究院目前主要的研究方向有哪些？

雷军向笔者介绍，主要有3个方面：

一、linux平台关键技术及相关应用软件技术。目前该方面金山与IBM公司展开合作，已开发出了WPS飓风版，预计6月发布。

二、网络游戏关键技术，服务器平台技术。目前已开发出独特的引导技术，可保证金山公司的网络游戏具有同时在线7000人的承受力。

三、KSG，互联网平台技术。这部分对于互联网技术细节做出了崭新描述。

以下几项是其中的重点课题：

金山互联网平台：

金山互联网平台项目是公司2004年强势推进的核心业务之一，内部部门代号KSG，其目标是推动金山公司由传统的软件供应商转型成真正的互联网公司。互联网平台项目的核心内容是贯彻公司提出的SOS（即Software Over Service）理念。据了解，致力于此平台的研究主要是由于金山公司产品线众多，用户高达数千万，特别是最近已经推出的《剑侠情缘网络版》和即将推出的其他网络游戏的用户对服务提出了更高要求。为了能给用户提供更及时、更优质、更安全、更个性化的服务，研究院决定开发成熟先进的技术，基于分布式海量数据库，以卓越的安全防护体系，丰富的产品功能，为不同

用户提供量身定制的服务。

想象空间：很多人以为国产网络游戏的瓶颈在游戏创意方面，实际不然。目前所有正在从事研发的国内网游公司所面临的第一问题便是如何攻克网络方面的技术难点。

金山毒霸安全网关：

金山毒霸安全网关是为企业级用户提供基于网络入口的完整信息安全解决方案，它采用软硬件一体的整合结构，硬件插入安装，Web浏览器配置和远程管理，既保证企业级信息安全的需要，操作上也简单易用。

金山毒霸安全网关支持常用的应用层协议（包括HTTP、FTP、SMTP、POP3、NNTP、IMAP4、SOCKS等），对上网浏览、下载、邮件收发、新闻组等多种流量进行实时的防病毒、垃圾邮件和敏感信息监控、扫描和过滤，保证内部网络的安全性。内置网络防火墙，基于状态检测的TCP/IP层数据包过滤，能有效地防止黑客入侵，抵御来自外部网络的攻击，保证内部系统的资料不被盗取；内置的入侵检测技术能帮助系统对付网络攻击，扩展了系统管理员的安全管理能力（包括安全审计、监视、攻击识别和响应），提高了信息安全基础结构的完整性。提供IPSec的VPN功能，采用隧道技术以及加密、身份认证等方法，保证通过互联网连接的局域网间通信的安全性、机密性、可认证性和完整性等安全性能，使远程资源像局域网一样安全可靠。

安全网关具有自动升级特性，及时更新病毒库数据、垃圾邮件规则，提供完整的日志和预警通知功能。

想象空间：不同的企业有不同的需求，不同个人也有不同的需求。如何才算真正安全？价格分别为10 000元和1000元的防盗门，你会选择哪个？金山公司打算为客户量身定做。此外笔者感到，总有一天他们要以此技术细分市场。



有了游戏，有了美女。

网游3D引擎研究项目简介：

金山公司于2003年获得科技部863计划的支持，支持的科技目标是“网络游戏通用引擎研究”。该课题已在金山北京研究院成立了专门攻关小组进行攻关。课题主要根据我国网络游戏领域、国外游戏垄断市场的现状和巨大的市场需求，以企业已有游戏引擎及国家863计划前期成果为基础，研究实现一套具有自主知识产权、可供第三方使用的二维、三维双应用网络游戏通用引擎；基于此引擎开发一个基于显著经济效益和社会效益的示范性、商业化网络游戏产品；研究规模应用的系统集成技术及解决方案，建立产品应用推广模式及网络游戏业应用标准。

想象空间：通用引擎会不会导致所有游戏都长着同一张脸？无论如何国产游戏总要迈出这关键的一步。

关于金山北京研究院研究课题如何确定的问题，答案与其他研究院不谋而合。由于金山公司目前的业务主要在办公软件、工具软件、网络游戏三大方面，因此只要在这3方面之内，研究院可根据项目规模申报课题或自行展开研究。


藏在办公室里的交流区。

第四章

我认为研发方面投入的正常比例应该是占金山总营业额的20%～25%。


烈火空间。


乒乓球台也是中国特色。

看到以上的介绍，你可能会和我产生一样的感觉，金山北京研究院所研究的项目到推出产品距离很近，同时我们也会产生相同的问题：从技术到产品，究竟什么是它的必经之路？

雷军先生的看法是：“金山公司研究院的研发项目在产品化程度上的确比其他研究机构快很多，产品化的概率也非常高。而要达到这一点，主要要看研究项目有没有真正的市场需求。第二点是研究出来的成果需要强有力的推广，换句话说，就是需要广阔的市场平台和营销能力。”

那么在研发方面所投入资金占公司收入的比例为多少才算合理呢？

雷军谈到：“最初我们提出3年投资2亿，实际情况是去年我们投入了5000万人民币，今年投入了7000万人民币，而明年预计投入将达到8000万人民币。由于我们现在是在起步阶段，因此投入有些过大，在稳定之后会稍有减少。我认为研发方面投入的正常比例应该是占金山总营业额的20%～25%。”

在我对雷军采访的最后，我希望了解他作为一个老程序员而不是金山公司的总裁，是如何看待研究院在软件企业当中的作用。

他告诉我：“对于一般程序员而言，研究院代表着很高的层次。但各种研究院会有所不同。在我国，大多数科研院所主要都是在做理论研究，而企业办研究院要符合企业的要求，可以与应用紧密结合。只有这样研究院才能真正成为一家软件企业的核心。对于每个程序员而言，写程序可以满足他的理想与生活，研究院必须是一个完善的机构，提供合理的评级体系，让研究人员的个人价值有所体现，并最大程度地发挥出来……”



尾声

骄傲永远都是属于过去的事

原本，求伯君创办金山便是靠技术起家。而今天金山公司的总裁雷军先生本人也是一个非常卓越的技术型人才。他于1991年毕业于武汉大学计算机系，1998年被武汉大学聘为名誉教授。1992年初雷军加盟金山公司，1992年8月出任金山公司北京开发部经理，在两年的研发工作之后，他的工作性质才开始发生转变。1994年他出任北京金山软件公司总经理；1998年联想注资后出任金山公司总经理，负责整个公司的管理、研发、产品销售及战略规划；2000年底公司股份制改组后，出任北京金山软件股份有限公司总裁。除了对金山公司的贡献外，他还在1999年、2000年、2002年先后获得“中国IT十大风云人物”的殊荣；2000年底被聘为北京市政府顾问；2001年当选为北京市软件行业协会副会长；2002年当选“首届首都十大青年企业家”……

无论今天他个人的光芒多么耀眼，我们也不能忘记他的一切都是从最初对于技术创新的追求开始的。

因此当有人在质疑金山北京研究院是金山由市场到技术的转型时，倒不如说他们再次回到了起点，所不同的是他们即将研发出的新技术比过去而言更为幸运，因为它们有着成为产品、走向市场的强大后盾。

我们曾经看到过求伯君、雷军等人曾经在技术方面取得突破对于我国软件业的发展所起到的巨大推动作用，我们也常常看到有人将金山捧为国产软件业的骄傲，但骄傲永远都是属于过去的事。

为了骄傲，我们还须学习……





团结就是力量。

PC MAGAZINE

2004年05月26日

2004年互联网业务竞争的一个焦点是搜索服务，在下半年微软和Google这两大服务提供商的竞争将日趋激烈。根据已发布的计划，Google将在未来的搜索服务中加入更多针对个人服务的项目选择，而微软则依托在操作系统上的压倒性优势地位强力推广其搜索服务。与此同时，作为对Google扩展新服务业务的反应，Yahoo也在其搜索服务中推出了更加广泛的业务，特别是针对热点新闻的内容。作为新崛起的但实力强劲的服务商——微软，将在6月份推出基于MSN上的新闻聚焦和博客页面内容服务，而随后微软将利用新打造的搜索引擎在这两项内容上提供扩展的搜索业务内容，特别是在博客个人页面上。微软总裁斯蒂文·鲍尔默3月份表示，没能早点儿在搜索服务上投入足够的资金和精力是微软的一个失误，但微软已发觉了搜索业务所蕴涵的巨大潜力，预计未来两年内将有众多的企业在搜索服务上拼得你死我活。智能化和广泛化是搜索服务的发展新趋势。例如，如果在微软的搜索引擎上键入"华盛顿州最高的山"，将会得到"Rainier山脉主峰26 800英尺"的结果。"用户用不着在40个页面的搜索结果内再进行二次搜索了，他们要的答案就是一个，而我们将提供那个答案。" Karen Redezki，MSN的产品经理说。



CNET.com

2004年05月25日

现在Bob Muglia在微软所坐的职位是整个企业上下最受瞩目的地方，因为他负责的是微软下一代操作系统Longhorn的研发。关于Longhorn操作系统，已有太多的墨水倾泻在上面了。不过，该操作系统的服务器版本已表露了软件巨人未来的野心，更好的安全性和管理功能，更加强大的网络支持，"长角马"已充分显露出了它的锋利。不过，Bob Muglia表示在2007年之前Longhorn不会出现在市场上。这也给了它的竞争对手Linux以充分的时间和空间来夺取市场。但Bob Muglia表示，Linux技术也许是微软未来的重要竞争对手，但它的产品在很长一段时间内还无法和Windows进行商业竞争。尽管Linux与IBM的合作已取得了很大进展，但微软与Linux最大的区别是，微软是一个经验丰富的商业企业，它的产品都是基于用户的最根本需求而开发的，可在最低的成本下取得效用的最大化，这与开放源代码的Linux有根本的不同。"也许有一天他们能发展到我们这个地步，但我们将尽力维持在商业竞争和技术研发成本上的优势，要想成为和Windows旗鼓相当的对手，他们还有很长的路要走。"



tom's hardware guide

2004年05月25日

施乐公司近日针对Graffiti（PalmOne掌上电脑所使用的一种输入法）提起了一项侵权诉讼。施乐在诉讼中指出，Graffiti侵犯了该公司的专利。施乐称该专利技术出自它的Palo Alto研究中心。Graffiti是由1996年第一台Plam掌上电脑的两位发明者Jeff Hawkins和Donna Dubinsky发明的，此二人后来又离开了Plam，创建了Handspring公司。而Handspring近期又被PalmOne并购，Jeff Hakwins成为该公司的首席技术官，Donna Dubinsky则成了该公司的成员之一。PlamOne公司的资深副总裁兼法律顾问Mary Doyle说："我们坚信，这份专利所涉及到的内容已成为共有的技术，随着此技术的进一步发展，这份专利总会有失效的一天。我们很乐意听到法院同意这个观点。" PalmOne相信，该诉讼很可能被判为无效。但是，施乐方面只是称此事件为"整个过程的另一个回合"。在一次声明中，该公司称："地方法院先前已认定采用Graffiti手写输入的Plam产品侵犯了施乐的专利权。施乐已在此次诉讼中赢得了两次优先指控权，而此案件最终会有一个令人满意的结果。"



ZDNet

2004年05月25日

只要提到搜索引擎，绝大多数人都会选择Google。但一项调查结果表明，随着竞争的加剧和对手数量的增多，该公司的霸主地位正在受到威胁。该调查结果是近日由市场调查公司Vividence公布的。该公司发现，Google的搜索结果与其他提供搜索服务网站的结果区别很小，而且如果除去被Google一直以来的成功经营所吸引到的用户，其他用户很少点击该站点上列出的广告。为了收集结果，Vividence的调查者们调查了2000名使用搜索引擎的用户，他们使用包括Google、Ask Jeeves、Lycos、MSN和Yahoo。调查者们发现，Google仍然是用户的首选，这主要是因为Google的界面比较简洁。而事实上，Vividence表示，有大约90%的Google用户"对此感觉强烈"，而只有68%的Yahoo用户这么认为，Ask Jeeves为50%，Lycos为48%，MSN则为41%。调查还显示出Google的搜索结果与其竞争对手相比，差别微乎其微。而对相同主题查找结果的精确度进行对比，结果也十分接近。举例来说，Google用户要查找从25岁到34岁之间人死亡的主要原因，准确率大约为55%，而其竞争对手的准确率也在52%到54%之间。Vividence的执行长官Peter Watkins说："这些如此高的准确率可以充分显示出Google是如何成功打造自己的品牌，吸引用户访问其网站的。但你们应该想一想，Google的竞争对手们是不是只会靠照搬Google的模式来赢得用户呢？" Google的竞争对手中，包括Yahoo在内的几家已推出了自己网站的简化版，使用户可绕过繁琐的网站主页，直接访问搜索界面。亚马逊的A9搜索引擎也通过提供简化过的类似Google界面的站点提供搜索服务。



编外杂谈

某天在网上找吉他谱，看到沈庆的一首名为“岁月”的谱子。我对他的了解始于《青春》这首歌，在那首歌中他为某一小节配了一个奇怪的和弦，弹唱时唱到这一小节总觉得别扭，可效果却很好。我以为这是他留给我唯一的深刻印象，然而当细看《岁月》的歌词时，突然发现自己错了，因为里面出现了一句我很熟悉的词：“牵牵手一放 已是多年……”

是啊，离自己大学毕业，已整整两年……那年的6月真是一个伤感的6月，我记得北京音乐电台中国歌曲排行榜上卢庚戌的《蝴蝶花》连续打榜数周，这个清华毕业的瘦高个絮絮叨叨告诉你“没有不老的红颜”。似乎是在每周固定的一个夜晚，大家都在收听一个《毕业纪念册》的节目，早已记不清那时主持人是用什么样的话打动了我，幸好今天还能在互联网搜索到那段话：

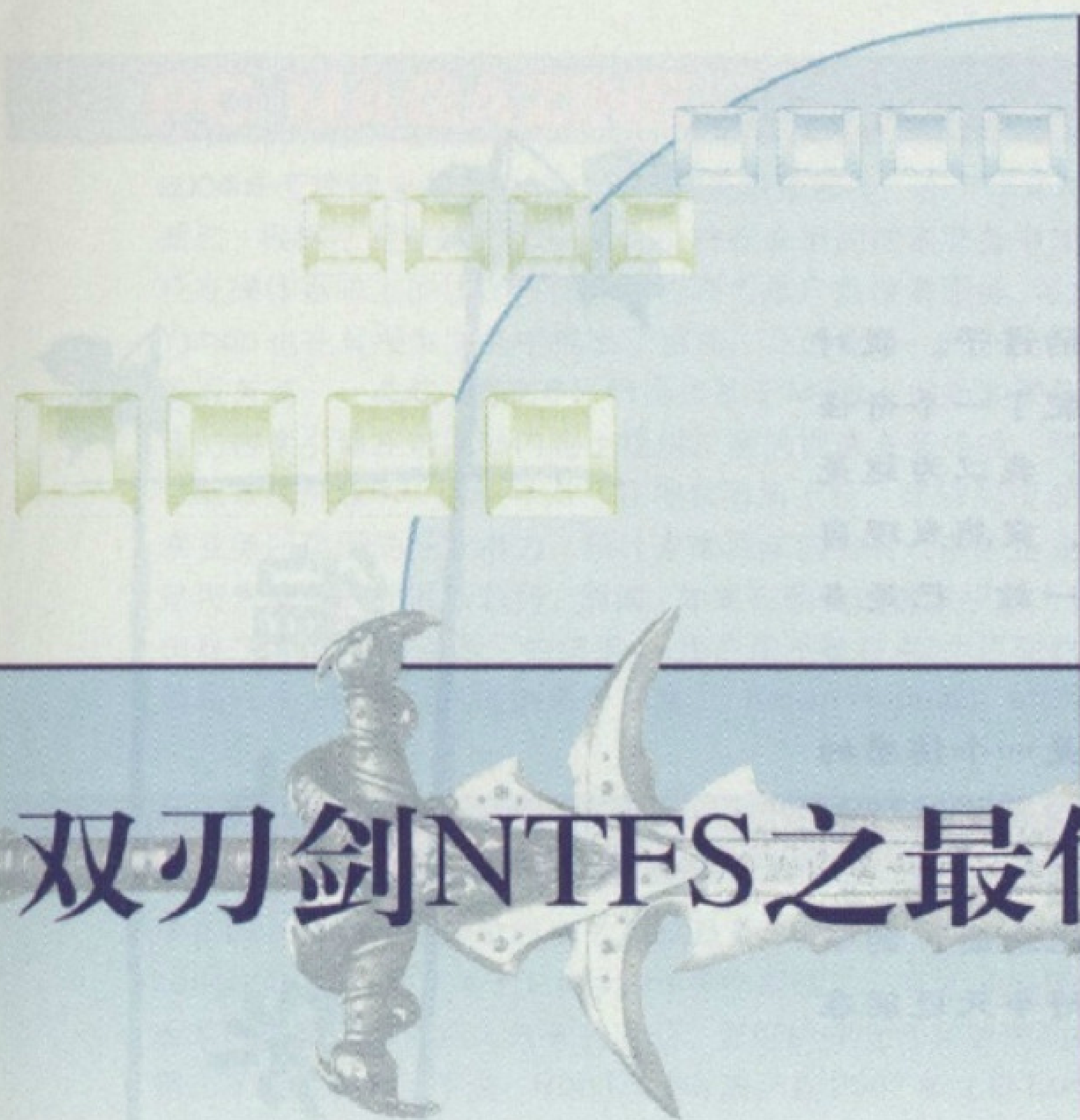
空气一直在舞蹈，黑暗里，离别的音乐隐隐传来，不知起始于何处
风在破碎的天幕下来来去去，偶尔有声音的花朵颤动着
我发现，阳光是白色的面孔
我发现，月光是白色的面孔
我发现，生命是白色的面孔
我发现，离别是白色的面孔
于是，肩与肩之间交错的距离才会显得那么遥远
于是，牵牵手一放之间不知要用尽多少年

《岁月》很好听。歌曲可以反复来唱，经过的事却不可以反复来做，伤感的艺术品永远只能作为对过往事情的一种弥补。生活给我们开的玩笑是离别的人可以时常相聚，离别的过去却不可以再重来。将过去的东西用伤感的文字或旋律表达出来，有时并不是因为要做什么，而是太感茫然与不知所措，我们都经历过或正在经历这样的年代。

好在那时听着《毕业纪念册》睡着后，醒来又是一个阳光灿烂的白天，想起即将到来的新生活，昨天的伤感似乎突然变成了今天的勇气。一个成熟的人总是越成长越有勇气，大概是因为他用心去经历了很多的昨天。突然想起下午离开办公室的时候，答笛在门口张罗要拍照的事情——我从门口的走廊望过去，雨后的阳光似乎显得特别透亮，穿过走廊旁的房屋后仍然很有力量，走廊尽头的电梯闪烁着金子一般的光芒。

今天似乎永远比昨天更有魅力。

风行水
waterwind@popsoft.com.cn



Win2000/XP系统发布以来，迅速成为主流操作系统。很多人在媒体或朋友的建议下使用了系统提供的新技术，一方面带来了方便和高性能，另一方面却因为对新技术的陌生，对许多应用方面的问题一筹莫展。这时特别要提出的是微软主推的NTFS文件系统，往往当你选择它之后，却发现它似乎并不如大家说的那样好，似乎是有一些方便，但也绝对成为应用问题的“多发地带”。今天我们就谈谈NTFS文件系统常见问题的解决方法。由于操作系统的差异，本文中未作特殊说明的地方适合于两种系统，否则会以WinXP为例先行说明，并对Win2000进行补充。

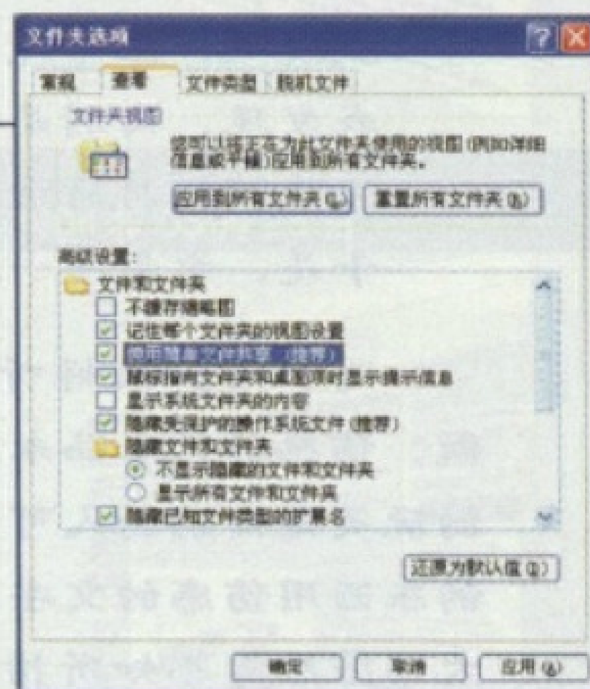
双刃剑NTFS之最佳客服

——NTFS常见应用问题解答

■甘肃 李卓

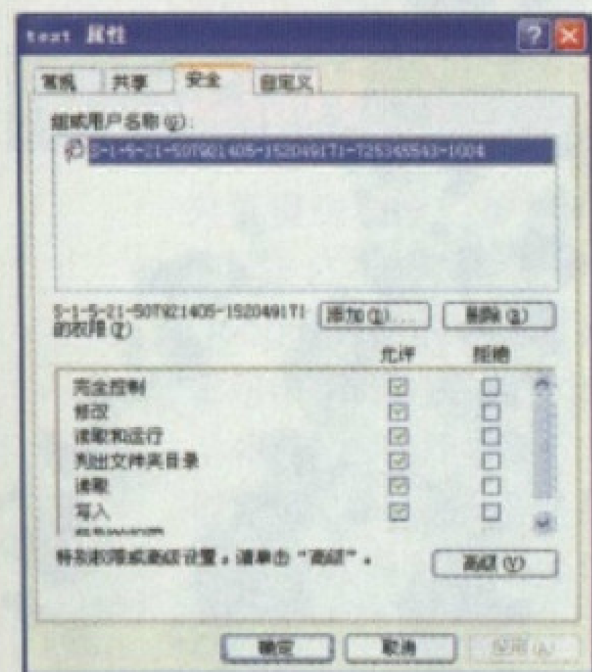
准备工作 打开WinXP中被隐藏的文件/文件夹“安全”配置页

使用NTFS文件系统，在文件/文件夹的“属性”页中却没有“安全”页，真是令人无比郁闷的事情。该问题在刚开始使用WinXP系统的用户中普遍存在。让我们把这个隐藏的“安全”页找出来：打开“我的电脑”，选择菜单“工具→文件夹选项”，在“文件夹选项”窗口中，选择“查看”页，清空“使用简单文件共享（推荐）”前的复选框（图1）。

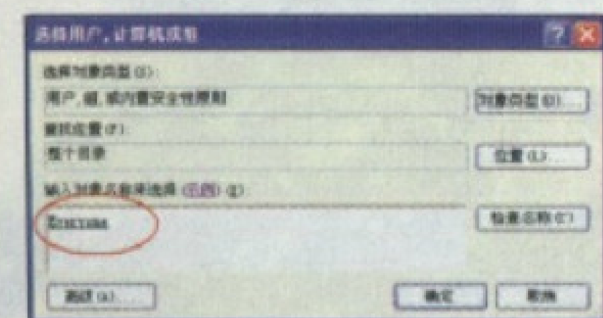

图1

一、重新安装系统后很多文件无法访问

很多朋友都遇到过重新安装Windows后，即使使用管理员帐号访问文件或文件夹时依然被拒绝。这时在该文件或文件夹上点右键，选择“属性”，进入“安全”标签页，发现里面拥有权限的用户都是一串数字（图2），这串数字就是重装前系统中的用户或组的SID。由于在当前系统中并没有和SID对应的帐号，因此系统无法使用用户名来表示。这是由于用户在使用以前的系统时，修改了文件/文件夹的默认权限，特别是删除了Everyone组的权限所造成的。删除这些用户，然后按“添加”按钮重新添加Everyone组，并设置权限为“完全控制”就可以了（图3、图4）。

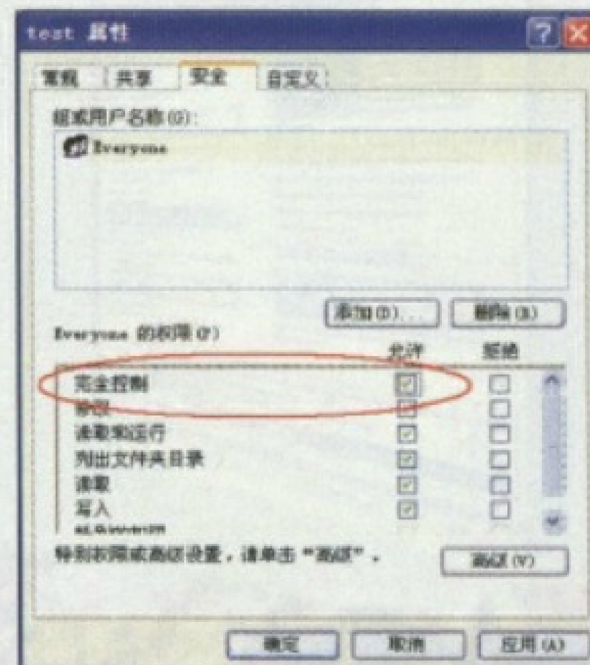

图2

很多读者会问：在分配权限时，我们是把权限授予用户帐号了，和SID有什么关系呢？事实上在WinXP系统中，权限和权力都是授予用户帐号所对应的SID（安全标识符），而不是用户帐号本身。比如：一个文件夹只有名为“ABC”的用户可以访问。如果把ABC帐号删除后，再重新建立一个同名的用户帐号ABC。虽然用户名相同，但新的ABC用户并不能获得原来ABC用户的权限和权利，因为SID变化了。就好像我们的身份证，同名同姓的人很多，但他们的身份证号码不会重复。SID就是用户在Windows系统中的身份证号码。


图3

安全标识符（Security Identify）

标识用户、组和计算机帐户的唯一号码。在第一次创建该帐户时，将给本地/网络上的每个帐户发布一个唯一的SID。Win2000/XP中的内部进程将引用帐户的SID而不是帐户的用户名或组名。


图4

二、系统启动时提示“无法创建页面文件”

一些朋友在查看NTFS安全属性的时候，发现C盘的权限设置为Everyone，拥有完全控制权限，出于安全考虑，删除或拒绝了这个组的部分权限，甚至有很多人采取直接删除Everyone组的方式，然后再授予自己的帐号“完全控制”权限，却造成了开机时提示无法建立虚拟内存，许多应用程序无法正常安装或运行，一些网页无法正常浏览等许多问题。

由于XP系统中默认为管理员身份登录，因此很多人都觉得莫名其妙，对这些问题无从下手。这是因为Everyone是非常特殊的用户组，就像它的名字一样，其中包括了“所有的人”，管理员也不例外。在Win2000/XP系统中，不仅仅是用户，连系统自身也要使用一个名为“System”的帐号来执行某些任务。像创建虚拟内存，处理一些服务和协议，都是系统在用户登录前要做的工作。而系统是不会直接把根目录的NTFS权限授予“System”帐号的，而是使用Everyone来间接授权。只要重新添加Everyone组，并且授予“完全控制”权限，问题就都迎刃而解。

进阶技巧：使用组来分配和管理权限

组是用户帐号的集合，因此使用组来进行权限的分配和管理，比起逐个用户授予权限要节省时间且更便于管理。组可以简单地分为本地组和内置组。本地组可由用户自己创建，内置组则由系统在安装时生成。

我们可以把对资源或安全要求相同的用户加入同一个本地组来简化管理。把有特殊要求的用户放入内置组来授予用户特殊的权力和权限，比如：可以把用户加入管理员组来使用户获得管理员的权力和权限。无论使用哪一种组，都要注意以下几点：(1)当用户加入某个组后，这个用户将获得所有该组已经拥有的权力和权限；(2)因为组仅仅是一个用户帐号的列表，因此一个用户可加入多个组。同样，组也可以成为另外一个组的成员；(3)当一个用户加入某个组时，如果这个用户已经登录，只有重新登录后才能获得这个组的权力和权限。

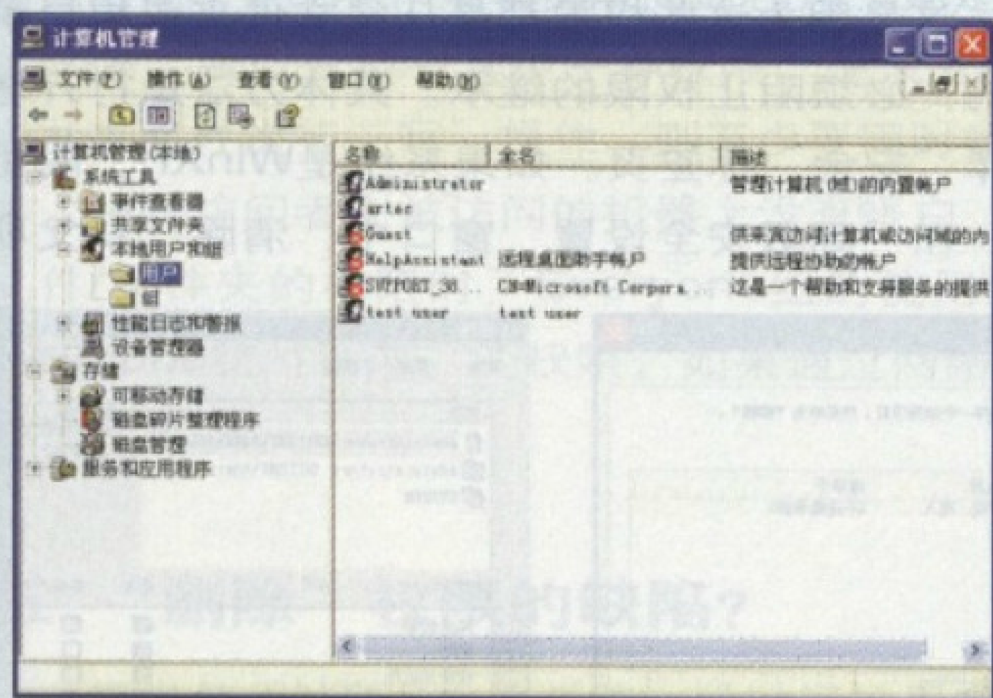


图5

要对用户和组进行管理，可按照下列步骤操作：(1)单击“开始→运行”，键入“compmgmt.msc”，回车后打开“计算机管理”工具；(2)在左边窗格中双击打开“本地用户和组”，选择“用户”或“组”。右边窗格将显示所有本地用户帐户或组(图5)；(3)在右边窗格中双击要操作的用户帐户，在弹出的“属性”窗口中，选择“隶属于”页，即可将用户加入某个组(图6)；如果双击的是用户组，在弹出的“属性”窗口中即可添加或删除这个组的成员。

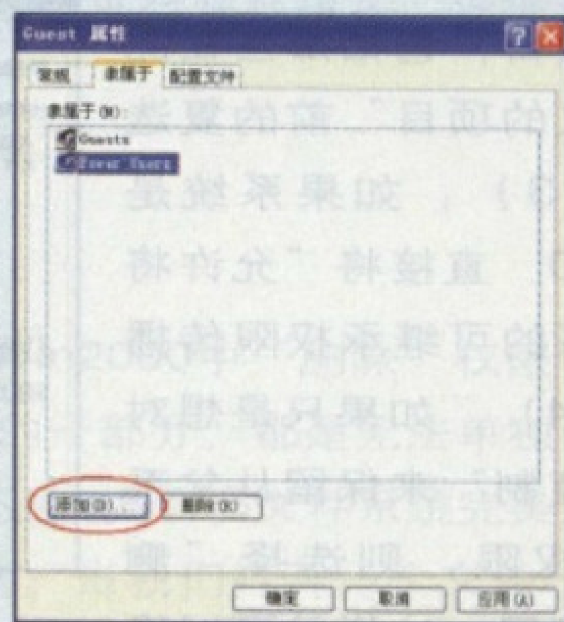
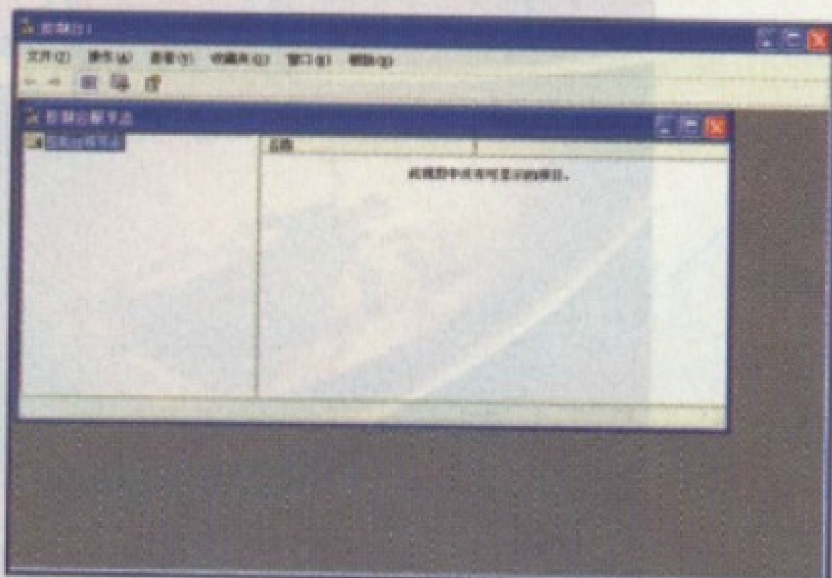


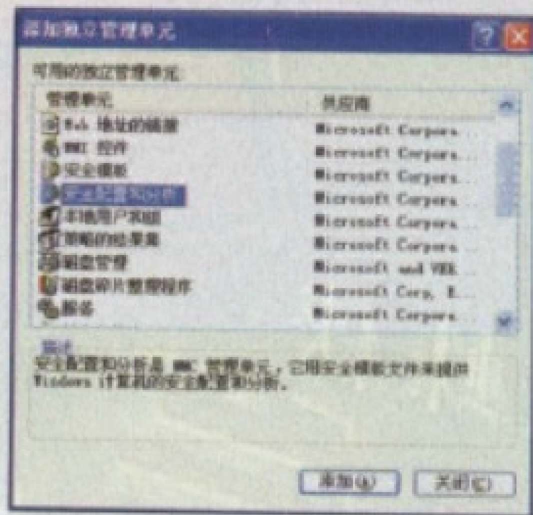
图6

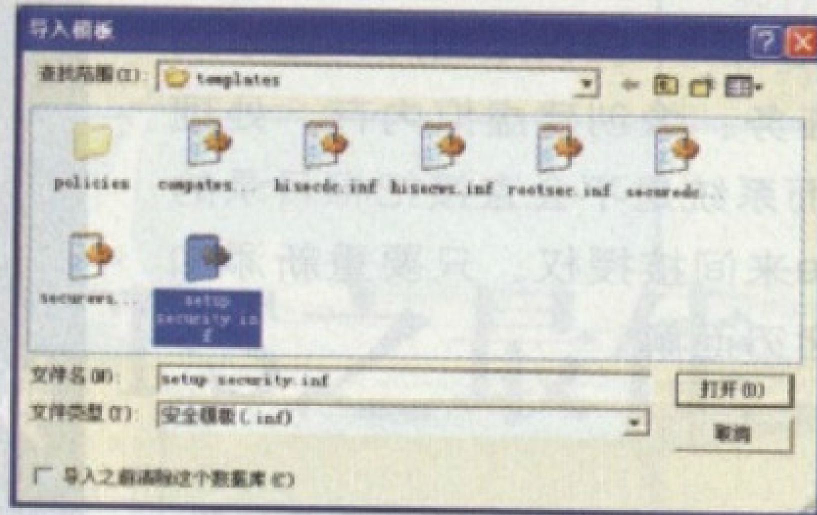
特殊组权限设置不当是造成很多奇怪问题的主要原因之一。下面我们列出系统中的几个常见特殊组和所包含的成员：(1) Authenticated Users：包括所有已经通过Windows身份验证的用户，guest也是这个组的成员；(2) Everyone：包括所有本地组、内置组和特殊组的成员；(3) Interactive：进行交互式登录的用户；(4) System：Windows系统自身在运行时访问资源所使用的帐户。

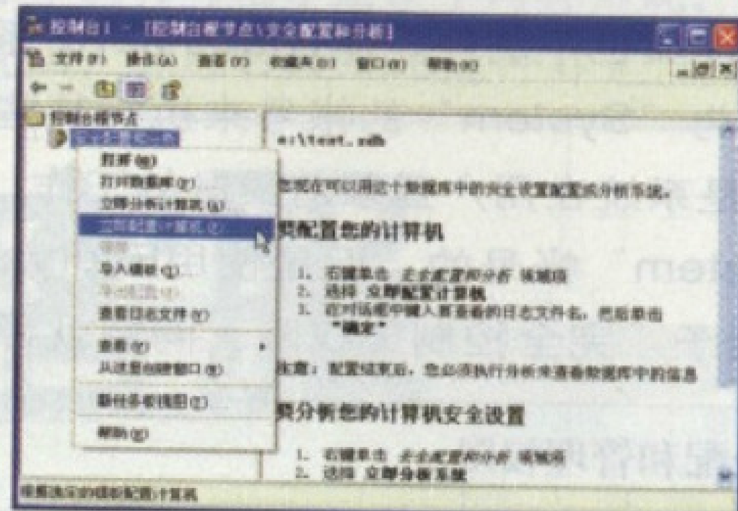
使用Everyone组确实会有一定的安全隐患。一般情况下，我们可以把这个组换成Authenticated Users。虽然在WinXP中Everyone组默认不具有“完全控制”权限，但为了安全起见，依然建议你使用Authenticated Users替换它。


图7

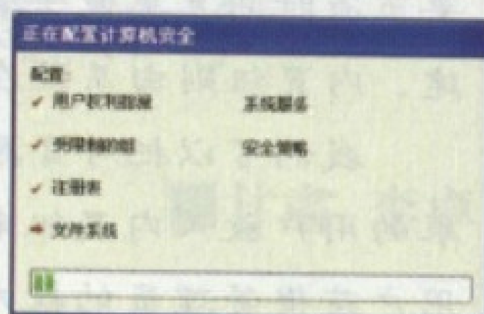
一些用户不仅修改了系统分区的根目录的权限，还自己修改了很多系统目录的权限设置，导致各种问题层出不穷，只恢复根目录的权限已经起不到太大作用了，往往只好重装系统。这里给大家提供一个恢复系统分区默认权限设置的方法：（1）单击"开始→运行"，键入"mmc"并回车启动控制台；（2）在控制台菜单上，单击"文件→添加/删除管理单元"（图7）。（3）单击弹出界面中的"添加"按钮，然后双击"安全配置和分析"管理单元（图8），之后点"关闭"并"确定"回到控制台界面。（4）右键单击"安全配置和分析"，选择"打开数据库"，键入一个文件名以保存你指定的设置。创建该数据库后，会自动要求你导入相应的安全配置模板，虽然可以使用任何模板，但Security setup.inf包含的模板是系统初装时的配置（注：Win2000 Pro版应选basicdc.inf），一般用户应当选择它（图9）。


图8

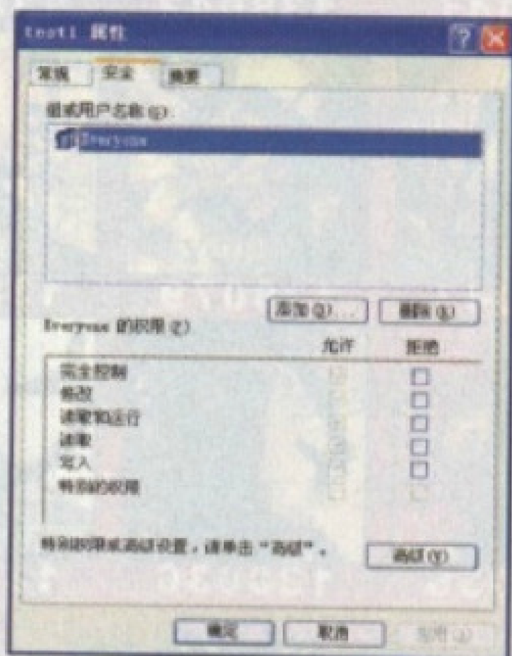

图9


图10

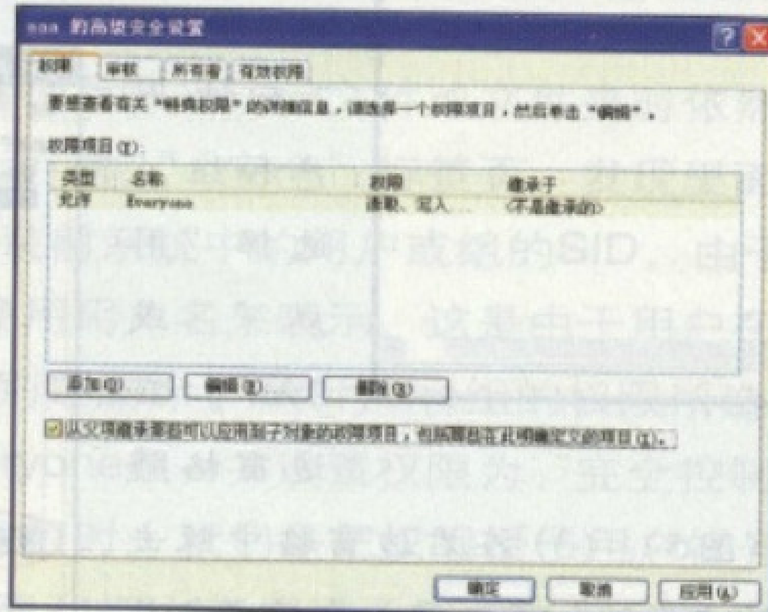
（5）在导入模板后，请按照右窗格中的说明为你的计算机配置模板中包含的安全设置（图10），即右击"安全配置和分析"选择"立即配置计算机"，经过一段时间的处理后（图11），所有与系统相关的配置都被还原，不信可以看一下你的"简单文件共享"是不是又启用了（非域用户）？

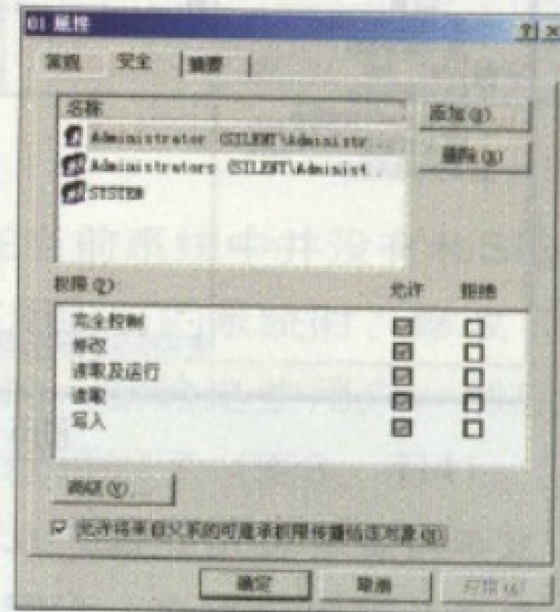

图11

三、为什么修改权限的地方全是灰色的


图12

权限设置是NTFS文件系统最吸引人的地方。可很多文件/文件夹的"安全"页中，设置权限的地方却全部是灰色，无法修改（图12）。这是因为这些权限都是从父文件夹或根目录继承来的。从父系继承的权限是不能直接修改的，必须阻止权限的继承。具体方法是打开想要阻止继承的文件或文件夹的"属性"页，选择"安全"标签页。如果系统是WinXP，阻止权限的继承需要在"安全"页中选择"高级"，在"高级安全设置"窗口中，清除"从父项继承那些可以应用到子对象的权限项目，包括那些在此明确定义的项目"前的复选框（图13）；如果系统是Win2000，直接将"允许将来自父系的可继承权限传播给该对象"前的复选框清除（图14），如果只是想对继承的权限进行修改，可选择"复制"来保留从父系继承的权限。如果要重新分配权限，则选择"删除"，可清除所有从父系继承的权限。这样就可以修改权限了。


图13


图14

四、拥有访问的权限，却无法访问本地或局域网中的文件/文件夹

这也是一个常见的问题，特别是不能访问共享文件的问题更是普遍，在权限中明明写着该用户可以访问，但访问时却仍弹出拒绝的警告对话框。解决的方法也不难，我们把两种情况分开处理。

首先是访问本地文件被拒绝的情况。用户不能访问文件/文件夹的原因一般应为：某个包含这个用户的组在这个文件上得到了"拒绝"的权限，由于"拒绝"权限的优先，造成这个问题。解决的方法有两种：（1）查找访问控制列表中拥有"拒绝"权限，并且包含这个用户的组，取消"拒绝"权限；（2）查找访问控制列表中拥有"拒绝"权限，并且包含这个用户的组，让用户退出这个组来解决问题。

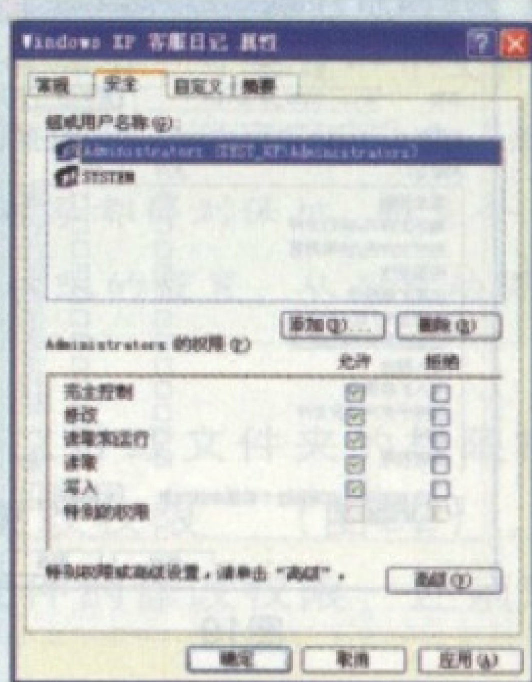
NTFS权限的叠加

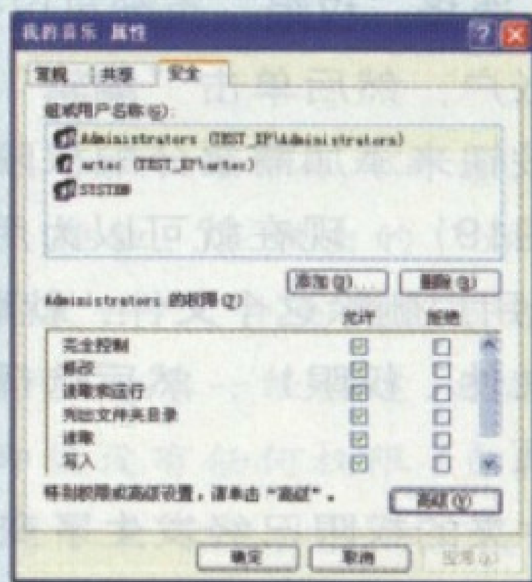
NTFS访问权限分为NTFS文件权限和NTFS文件夹权限（图15、16）。它们都包括：完全控制、修改、读取及运行、读取和写入。这些权限的应用有以下3个基本原则：

1.NTFS权限是累加的。一个用户对某个文件/文件夹的有效权限是授予该用户的权限及该用户所属组的权限的组合。例如：一个用户拥有“读”的权限，同时他所在组拥有“写”的权限，那么这个用户就拥有了“读”和“写”两种权限。

2.文件权限超越文件夹权限。例如：一个用户对文件拥有“修改”权限，那么即使他对包括该文件的父文件夹只拥有“读”的权限，他依然可以修改这个文件。经常有人发现明明已经拒绝了用户对文件夹的访问，但用户仍能打开并修改其中的文件，就是因为文件权限优先造成的。

3.拒绝权限超越其他权限。例如：一个用户对于文件拥有“读”和“写”权限，这时再授予他“读”的“拒绝”权限，那么他将只保留写的权限，无法看到原先的内容，可以写入，但由于没有“读”权限，因此写入的内容也无法保留在原来的文件中（可用其他文件名来保存写入的内容）。


图15

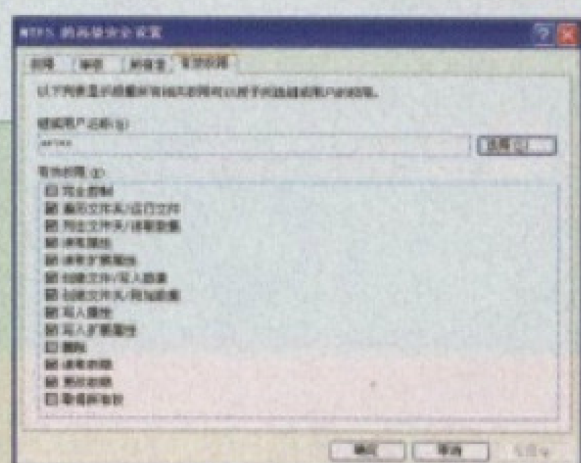

图16

接下来我们看无法访问共享文件/文件夹的问题（由于本文内容为NTFS应用，因此不讨论其他原因造成的共享资源无法访问的问题）。在Windows系统中，共享文件/文件夹同时拥有两套权限设置：NTFS权限和共享权限。这两套权限需要分别配置，却同时作用于文件/文件夹，搞清楚它们的作用方式就很重要。如果说NTFS权限之间是互相累加，多个NTFS权限同时作用时取“合集”作为用户的最大权限的话，那么当NTFS权限和共享权限同时作用，则是取“交集”，也就是最小权限作为用户的权限。所以只拥有其中一种权限，是没有办法访问文件/文件夹的。如果用户需要对共享文件进行“写”操作，则至少要同时拥有两种“写入”的权限才行。在对等网中，由于访问者在被访问的机器上没有帐户（即使有同名帐户也不行），在设置共享文件/文件夹的权限时，Everyone组的使用就非常重要。通常情况下，最少要授予Everyone组“读取”的权限。如果通过网络访问的用户需要进行其他操作，还要适当提升权限。

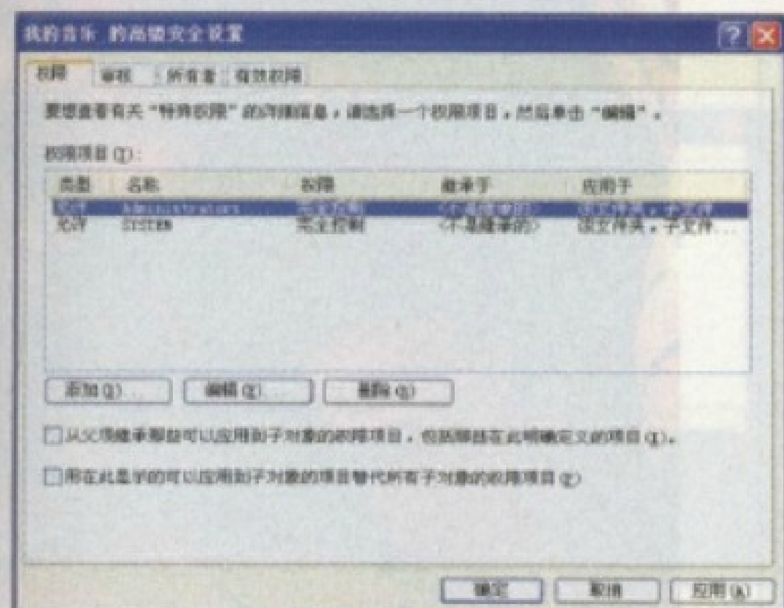
五、“删除”权限的缺陷？

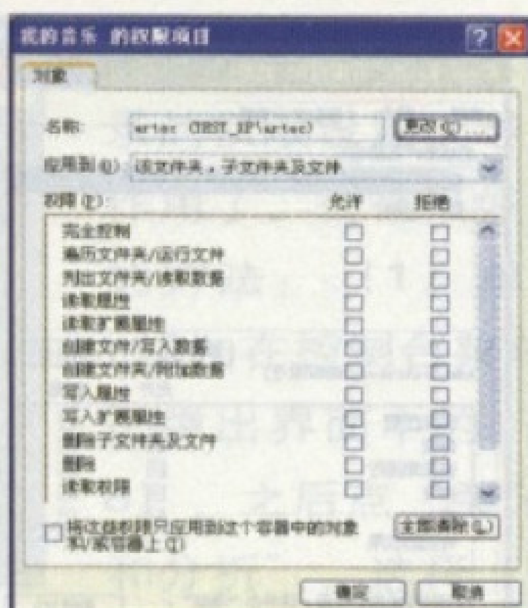
很多使用NTFS文件系统一段时间的用户都知道，在Win2000中“删除”权限作为“写入”权限的一部分，在WinXP中作为“修改”权限的一部分，都是无法单独设置的。有人就此指责NTFS文件系统有缺陷。我在这里并不是说NTFS文件系统完美无缺，但这些用户所指责的这个“缺陷”却真的是不存在的。当我们打开一个文件/文件夹的安全属性页，所看到的“读取”、“写入”、“完全控制”等权限，其实都是由许多基本的权限组合而来的。比如说“读取”权限就是由“列出文件夹/读取数据+读取属性+读取扩展属性+读取权限”所组合而成的。但这些权限在哪里，又该怎么设置呢？大家先别急，跟我一步一步来。

判断一个用户有效的NTFS权限是件让人头疼的事。使用WinXP的用户可在文件/文件夹的“高级安全设置”窗口中，选择“有效权限”页（图17），然后添加想要判断其有效权限的用户的帐户，就可以一目了然地看到这个用户当前所有的有效权限了。赶快去试试吧。


图17

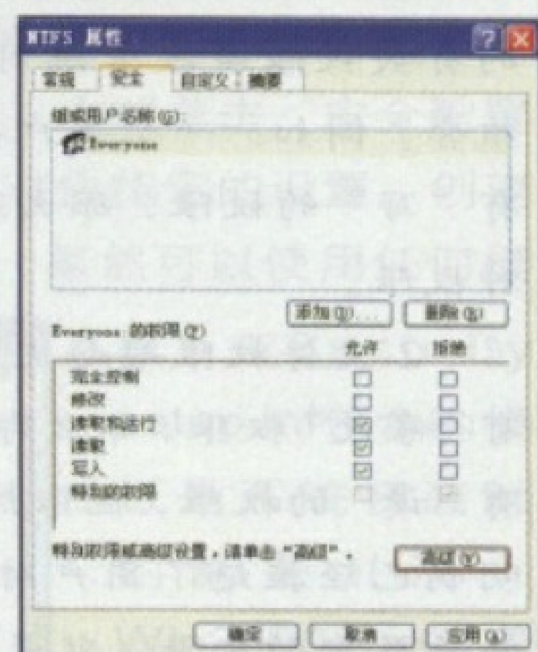


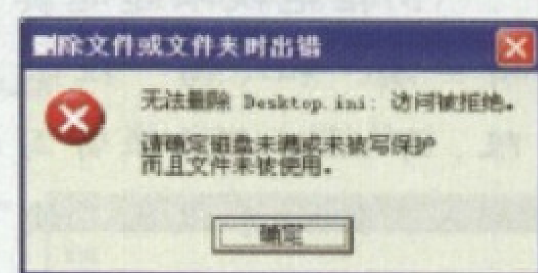

图18


图19

刚才所列举的“读取”权限的组成部分，正确的称呼应该是“NTFS特殊权限”。这些特殊权限共有13种，由于划分太细，种类太多，为了简化操作和提高效率，微软对这些权限进行了适当的组合，形成了我们常用的NTFS文件权限和文件夹权限。

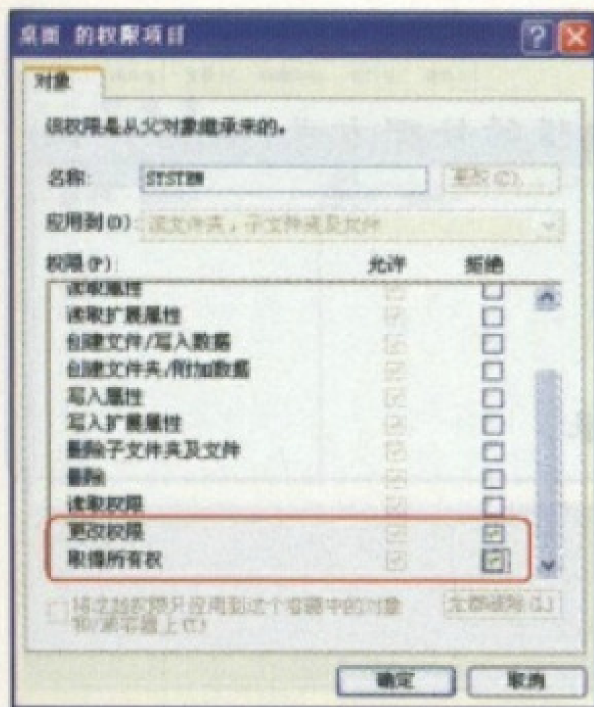
要使用NTFS特殊权限，可在文件的“属性”页中选择“安全”页，然后选择“高级”，就可以打开一个包括“权限”、“审核”、“所有者”3个页的“高级安全设置”窗口（图18）。选择“权限”页就可以使用NTFS特殊权限了。要设置现有用户的特殊权限，直接选择用户帐户，然后单击“编辑”按钮就可以了。要授予权限的用户不在其中，就先要选择“添加”按钮来添加需要分配权限的用户帐号。在添加了用户后，会弹出一个“权限项目”的窗口（图19），现在就可以为用户分配特殊权限了。对用户组的操作过程也是一样。如果我们要防止用户删除这个文件，就取消或拒绝“删除”权限（Win2000中可同时拒绝“删除子文件夹及文件”权限），然后选择“确定”，返回前一个页面，继续选择“确定”，返回文件夹属性页。


图20


图21

现在我们可以看到用户对文件夹的权限已经发生了变化（图20），“特殊权限”被选中了（Win2000中没有此项），说明特殊权限被设置了。用户本来是可以删除文件的，但由于我们修改了特殊权限，这个用户现在无法删除这个文件了（图21）。

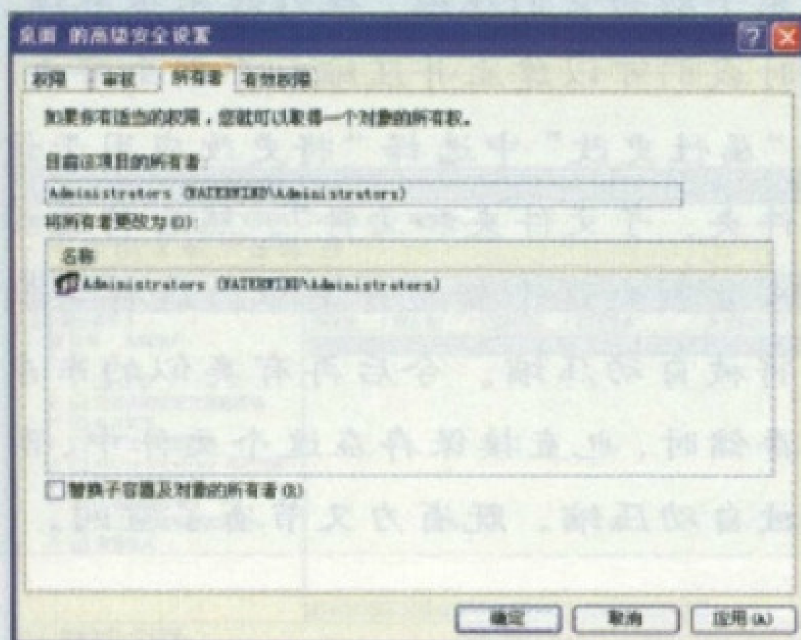
相信不少读者都遇到过重要的游戏存档被覆盖或删除，辛苦收集来的一些图片（特别是PLMM的照片）等宝贵资料被别人偷偷删除的“悲惨经历”（而且一般情况下还不敢怒且不敢言，呵呵）。现在我们就可以通过设置NTFS特殊权限来防止这些悲剧的发生，顺带还可以防止黑客的破坏哦。为了万全，在采取以上措施的同时，建议大家把本期大软也藏在一个安全的地方:)。


图22

如果有很多文件和文件夹需要保护，可新建一个文件夹并且将所有这些文件/文件夹都放在其中。然后在这个文件夹上取消用户的“删除”和“删除子文件夹及文件”，这样由于权限继承的缘故，文件夹中的所有对象都得到保护，而且今后在这个文件夹新建或复制到这个文件夹中的对象，都将继承这个权限的设置，从而自动得到保护。

当然如果你要完全将一个文件或文件夹的权限抓在手中，还得了解两个特殊的权限：“取得所有权”和“更改权限”（图22）。这两个权限几乎等同于完全控制，因此如果你要牢牢把握文件的修改权限，还须取消你所针对的用户的这两个权限（详见插文）。

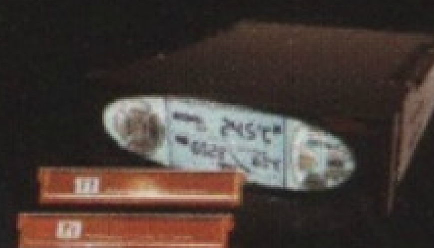
“取得所有权”和“更改权限”


图23

系统中的每个文件/文件夹都有所有者。在文件属性页中，选择“安全”页，然后点击“高级”按钮，在弹出的“访问控制设置”界面中选择“所有权”页，即可查看当前文件/文件夹的所有者（图23）。默认是管理员组或创建此文件/文件夹的用户。对象一经创建，创建对象的人将自动成为其所有者。

拥有所有权的人即使没有任何权限（包括被拒绝所有权限），也可以通过授予自己任何想要的权限来访问和操作。可以理解为所有者就是文件/文件夹的管理员。获得“取得所有权”特殊权限，就相当于获得了“完全控制”的权限。管理员可通过取消其他用户“取得所有权”、并将“取得所有权”赋予自己（此时实际是整个管理组都获得了这个权限）的方式取消此用户的完全控制权。当然这种“一手遮天”的管理方式小心引起被“制裁”用户的反感哦。

更改权限与取得所有权类似，这里不再赘述。





进行文件操作时权限的变化

当某个NTFS文件/文件夹的权限可以让你进行拷贝或移动操作时，应该注意操作时系统对权限的处理方式，规则如下：

1.拷贝或移动到其他文件系统（如FAT32）的分区，会丢失所有权限；

2.被拷贝到NTFS分区中的文件/文件夹，将继承目的地文件夹的权限；

3.在同一NTFS分区中移动文件/文件夹时（如C:\到C:\AAA），将保留原有权限；

4.将文件/文件夹从一个NTFS分区移动到另一个NTFS分区时，将继承目的地文件夹的权限。

六、NTFS文件系统压缩的文件在复制时出现“空间不足”错误

NTFS文件系统给我们提供了一个免费的压缩功能。相比其他第三方的压缩软件，免去了每次使用前“解压缩”、用完后再次压缩的烦琐操作。简单的使用方法也免去了第三方软件需要安装设置的麻烦。透明化、良好的稳定性和简便的操作，使它成为许多用户的好帮手。可在复制文件（被复制的文件也已被压缩）时却总是出现“空间不足”的错误。明明目标文件夹所在分区有足够的空间，为什么会报告这个错误呢？

这是由于系统对压缩文件复制时是采取“解压缩”→“复制”→“再次压缩”的步骤来完成的（如果目的文件夹是FAT32，则不需“再次压缩”），因此如果复制文件的目的地可用空间小于文件压缩前的大小，将提示“剩余空间不足”而导致操作失败。大家一定要注意。

有时候我们有很多诸如图片、文档一类的东西需要储存，而又不经常访问。如果手动将它们压缩，操作起来很麻烦。这时我们可以建立并压缩一个新文件夹，在“属性更改”中选择“将更改应用于该文件夹、子文件夹和文件”。然后将这些东东复制到这个新文件夹中。这样它们都将被自动压缩。今后再有类似的东东要存储时，也直接保存在这个文件中，同样被自动压缩，既省力又节省了空间。

七、文件EFS加密和重装操作系统——不可忽视的大问题

前段时间去帮一个建筑系的同学重装WinXP系统，在做数据备份时，无意中看到有一个名为“设计图”文件夹名称显示为绿色（图24）。他告诉我这是他的一些设计图纸，怕人剽窃所以加密了。幸亏我没有草率地直接重新安装系统，否则这些加密文件就永远也无法打开了（在WinXP中，加密或压缩的文件/文件夹名称默认显示为绿色）。

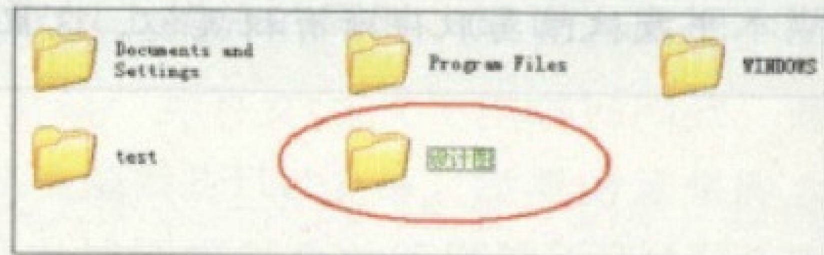
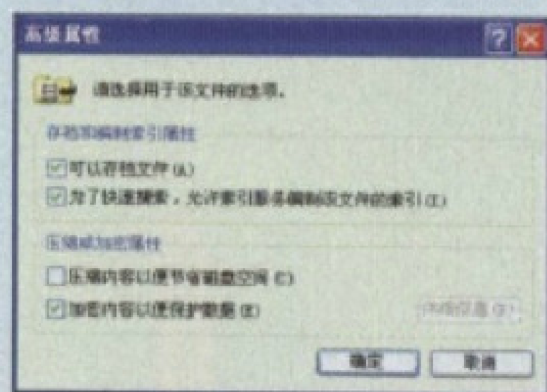
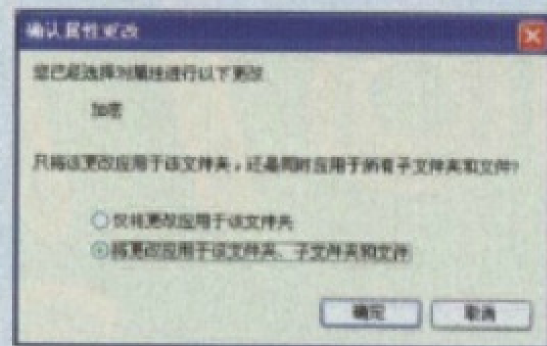


图24

如何进入EFS加密/解密？


图25


图26

加密一个文件/文件夹的操作步骤与压缩是基本相同的，在“高级属性”页中选择“加密内容以便保护数据”复选框（图25），然后单击“确定”退回“属性”页面，单击“应用”使更改生效。如果加密的是一个文件夹，同样会弹出“确认属性更改”对话框，其中也包含两个复选框：1.只将更改应用于该文件夹；2.将更改应用于该文件夹、子文件夹和文件（图26）。用户可根据自己的需要选择。加密文件在移动和复制中同样遵循NTFS权限移动/复制的规则。任何用户都能加密自己拥有“写”权限的文件/文件夹。当一个没有权限的用户试图访问文件时会收到一条“拒绝访问”的信息（图27）。

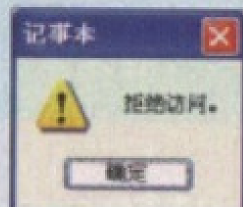
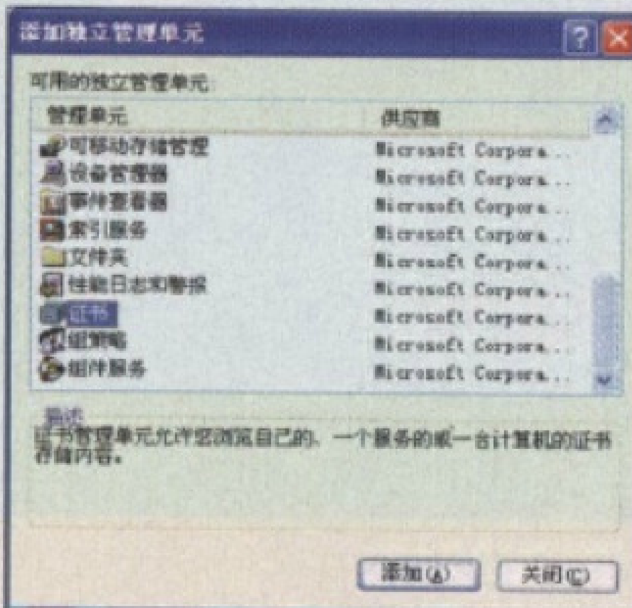
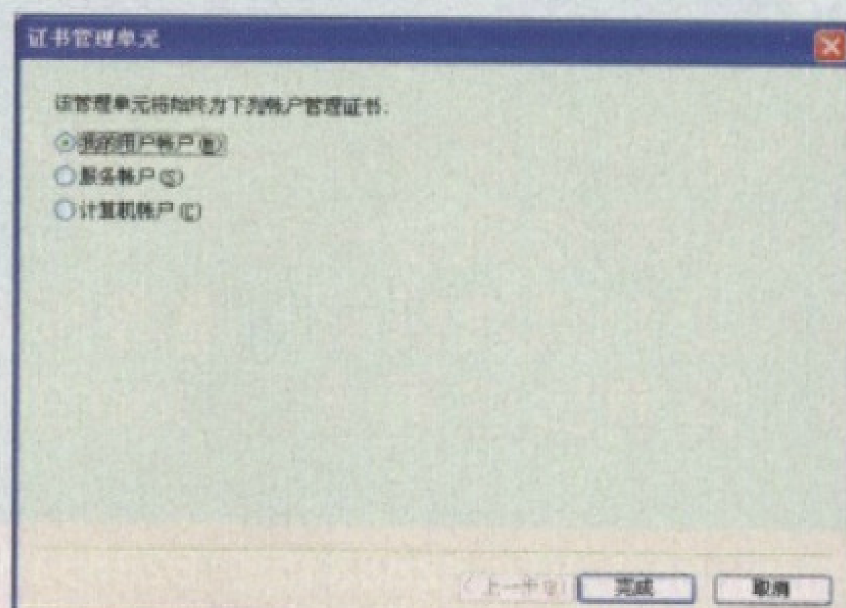


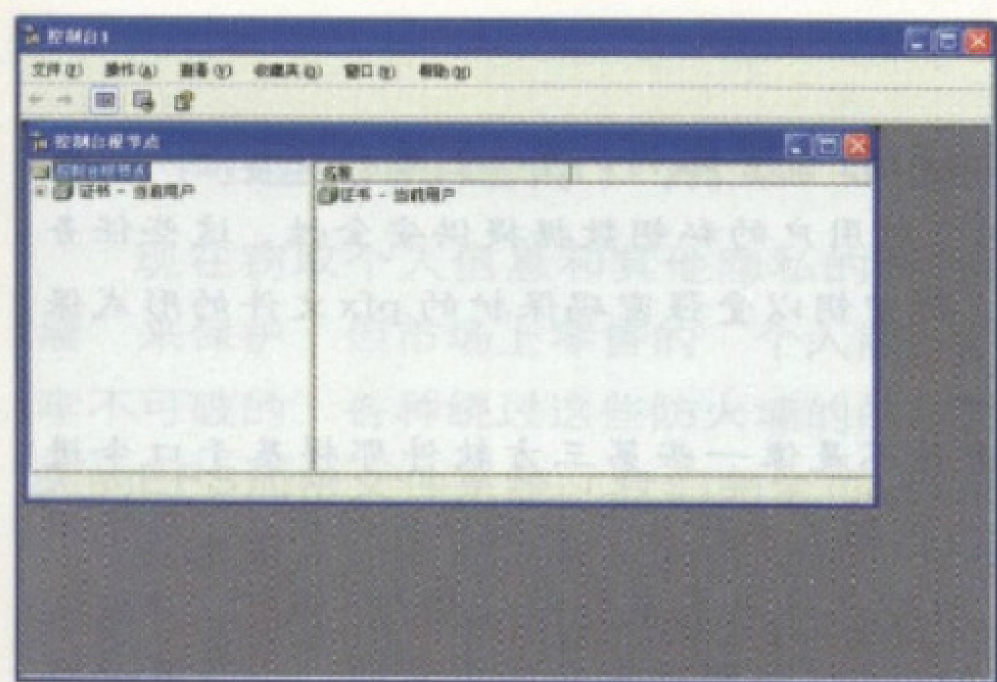
图27

那么是不是将这个文件解密，重装操作系统后再重新加密呢？对于笔者这位朋友来讲，实在不合适，因此他并不只有一个加密文件，他的加密文件散乱地分布在各分区中，重装系统前一个个去查找并且解密是非常麻烦的。这也是一般用户的普遍情形，很多情况下重装系统的原因往往是系统遭到破坏——无法进入系统——更别说去解密文件了。而且这样做也不符合安全性的要求。因此EFS加密文件系统允许用户把自己的密钥备份出来，以便在新系统中能继续使用自己的加密文件。

备份密钥其实是证书导出的通俗说法，要导出证书，我们可先添加一个“证书管理控制台”：（1）使用管理员帐号登录；（2）单击“开始”菜单，然后选择“运行”；（3）键入“mmc”，单击“确定”按钮；（4）在“文件”菜单中选择

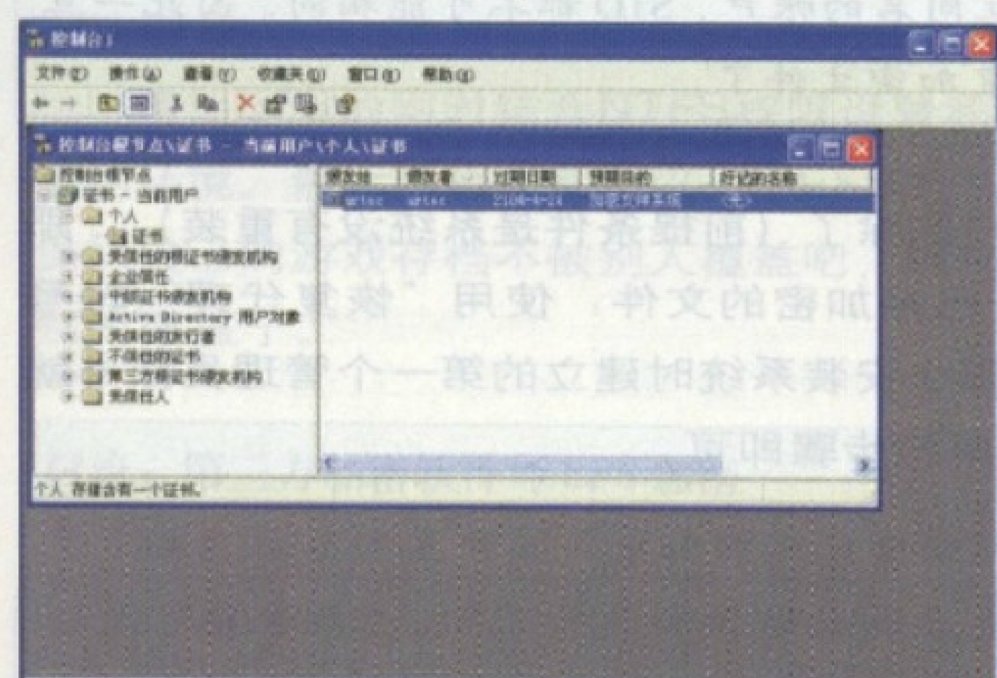

图28


图29

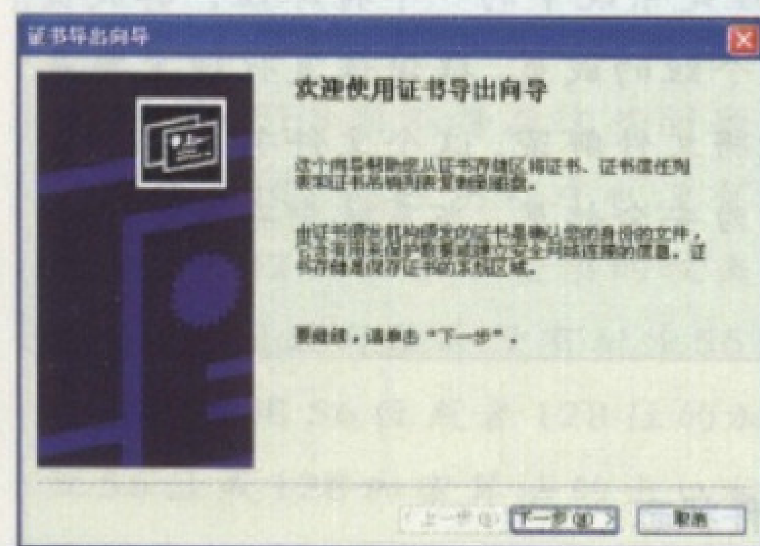

图30

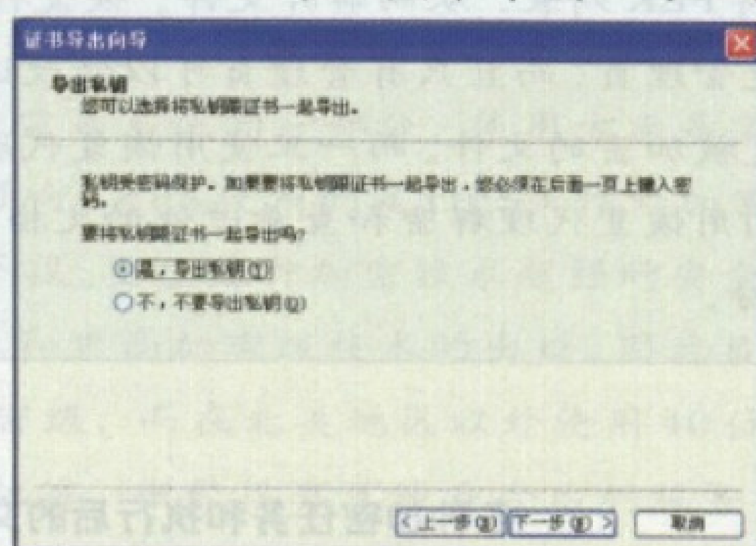
"添加/删除管理单元"；（5）在"添加/删除管理单元"窗口中单击"添加"按钮；（6）在弹出的"添加独立的管理单元"窗口中选择"证书"（图28），单击"添加"，在弹出窗口中选择"我的用户帐户"（图29），并单击"完成"；（7）单击"关闭"，再单击"确定"，一个用于证书管理的控制台就制作完成了（图30）。

编者注： *这里也可以简单地在运行对话框中输入"certmgr.msc"，直接打开"证书"。*

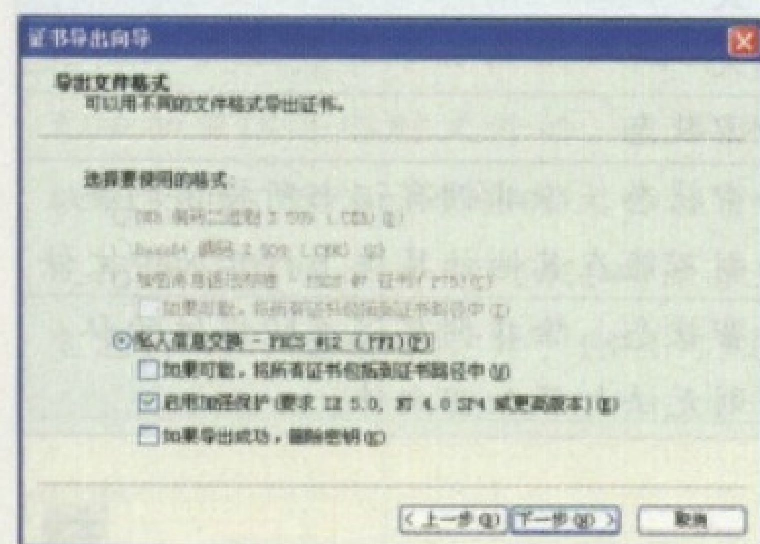

图31

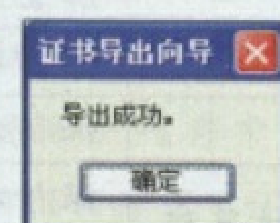
现在使用我们刚刚建立的"证书管理控制台"来导出证书：（1）在控制台树中，双击打开"证书→当前用户"；（2）选择"个人"，然后双击打开"证书"（前提是你已经用EFS至少加密了一个文件）；（3）在右边窗格中列出了当前所有的个人证书（图31），右键单击用于"加密文件系统"的证书，选择"所有任务→导出"；（4）"在欢迎使用证书输出向导"页中单击"下一步"（图32）；


图32

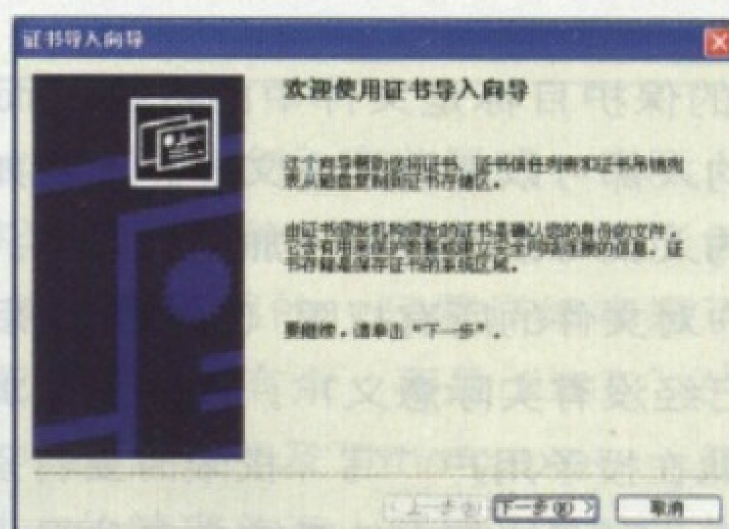

图33

（5）在"导出证书向导页"中选择"是，导出私钥"（图33），然后单击"下一步"；（6）在"导出文件格式"页中选择"启用加强保护"（图34），单击"下一步"；（7）在"密码"页中输入自己的Windows登录密码，然后单击"下一步"；（8）在"要导出的文件"页中，选择文件的保存路径，然后单击"下一步"；（9）在"正在完成证书导出向导"页中单击"完成"，在弹出窗口中单击"确定"（图35）完成证书导出。


图34


图35

证书顺利导出后，只要在新系统安装完后，按照上述方法建立一个新的"证书管理控制台"，在个人证书中选择"导入..."就可以进入"证书导入向导"（图36），使用方法非常简


图36

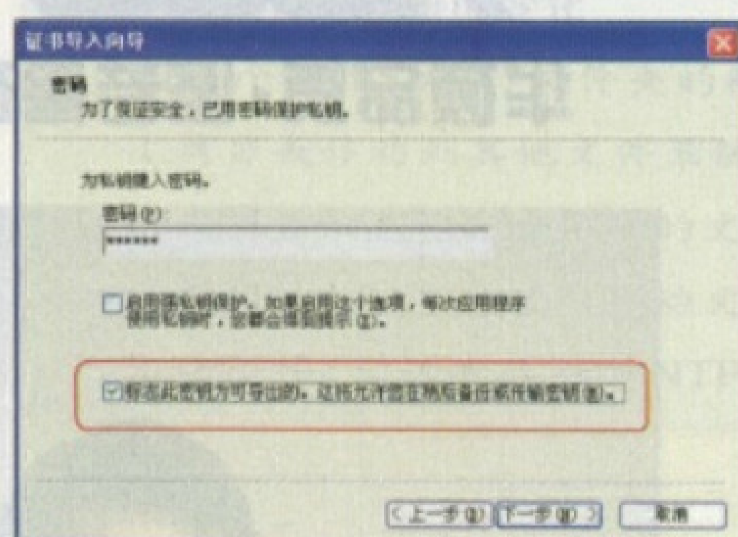


图37

单，这里不再赘述。注意：WinXP为了防止私钥被随意导出，凡导入的证书在默认情况下均不能被再次导出。如果有再次导出的需要，需要在导入数字证书过程中，输入私钥保护密码一步时，勾选“标志此密钥为可导出的。这将允许您在稍后备份或传输密钥”（图37），这样才能使导入的证书能被再次导出。

EFS与SID、PEK

EFS加密文件系统使用CryptoAPI（CAPI）体系结构，所以它对解密程序来说是非常困难的。CAPI结构是一组任务，用于对用户的私钥数据提供安全性，这些任务应用数字签字或加密数据。并且允许用户把密钥以受强密码保护的.pfx文件的形式保存在安全的设备上，比如U盘或智能卡。

为操作系统的集成元素，EFS加密并不是像一些第三方软件那样基于口令进行，而是基于用户的SID生成密钥，从而扼制了多种基于密码分析的攻击。每个用户帐户在建立时得到自己唯一的SID，同时也得到了自己的公钥/私钥对。当加密一个文件/文件夹时，EFS使用从用户的公钥/私钥对中分离出来的一个或多个随机密钥对文件进行加密，文件加密是分块的，每块都对应一个不同的密钥，这些密钥被称为FEK——文件加密密钥。FEK列表与文件一起存储在特殊的EFS加密文件中，文件加密信息与文件紧密地捆绑在一起。用户密钥对的私有部分则在解密过程中使用。由于用户SID的生成和建立帐号的时间等多个方面有关，并且有足够的长度，所以无论重装系统还是重新建立同名的帐户，SID都不可能相同。因此一旦重装了系统又没有证书，就无法再恢复加密文件了。

如果不慎在备份密钥前将用户帐户删除了（前提条件是系统没有重装），那么还有另外一种补救的方法可以打开已经加密的文件：使用“恢复代理”帐号（如果用户没有指定新的恢复代理，那么安装系统时建立的第一个管理员帐号就是恢复代理）登录，然后使用正常的解密步骤即可。

恢复代理帐号与解密

要加密一个文件至少需要两把FEK，一把是用加密文件的用户的公钥创建，另外一把是用恢复代理的公钥创建。当用户的私钥不可用时，恢复代理可以使用自己的私钥获得FEK列表，从而解开文件。恢复代理是系统中的一个特殊组，其成员可对系统中的加密文件进行解密。默认的恢复代理是管理员，而且只有管理员可以修改这个组的成员。提供恢复代理主要是为了防止文件被用户恶意加密，或在特殊情况下恢复被加密的文件。而一旦使用恢复代理将文件解密，这个文件将无法再重新加密到原先的状态。因此用户可以知道是否有人利用恢复代理解密和查看过他的文档。为安全起见，当系统中存在多个用户的情况下，建议将“恢复代理”的证书也导出备份。

为了能更好地使用EFS加密文件系统，还要注意以下几点：（1）EFS加密和NTFS压缩功能是互相排斥的属性，二者只能选其一；（2）EFS加密是个人加密系统，不支持共享文件；（3）加密文件在复制、移动过程中要遵循一定的规则（详情见右表）。

各种加密任务和执行后的文件状态

加密任务	状态
把加密文件/文件夹移动到非NTFS分区	加密丢失
把加密文件/文件夹复制到非NTFS分区	加密丢失
把加密文件/文件夹复制到NTFS分区	保持加密状态
把加密文件/文件夹移动或重新装入另一台计算机	保持加密状态，除非拥有证书所提供的私钥，否则不能在其他计算机上打开加密文件
重装Win2000/XP/2003操作系统	保持加密状态，除非拥有证书所提供的私钥，否则无法打开加密文件。

此外还须注意的是由于EFS的保护目标是文件中的数据，而不是数据的载体，所以任何拥有“删除”权限的人都可以删除加密文件。而且如果加密文件被设置为共享文件，拥有访问权限的人就可以打开它（加密失效）。强烈建议用户在加密文件之后立刻取消其他用户对文件的所有权限（被加密之后，别人无法看到内容或使用它，授予访问权限已经没有实际意义）。用户可以加密所有自己拥有“写”权限的文件/文件夹，因此在授予用户“写”权限时要特别注意。另外系统所在目录是不能被任何人加密的，EFS加密文件系统会自动阻止任何人在这方面的企图（图38）。

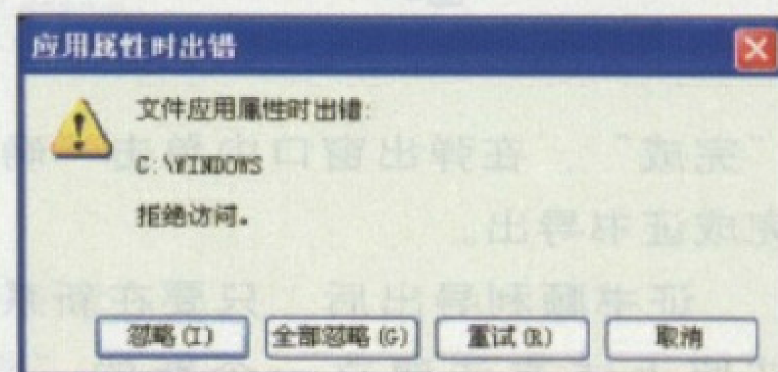


图38

八、问题七的延伸：用EFS保护个人信息泄露

现在窃取个人信息和其他隐私的事件层出不穷，尽管我们可以使用各种“防火墙”来保护，但市场上零售的“个人版”防火墙对那些黑客和恶意网站来说已经不是牢不可破的，各种绕过这些防火墙的的攻击方式在黑客中已不再是秘密。其实利用强大的EFS加密文件系统，我们完全可以防止个人信息的泄露。

只要用户加密自己的“我的文档”文件夹和所有的临时文件夹，比如：Temp文件夹，这样当用户使用诸如Word一类软件修改已加密的文档时，所创建的临时文件也将被加密。如果加密了cookies、history等目录，还可以防止访问网站时留下的痕迹被人非法取得。也可以对某些特殊的应用程序的执行文件进行加密，比如format或ghost一类的备份软件，来防止别人破坏自己的系统，盗取自己的数据。可最大限度地保护自己的隐私。由于在Win2000和WinXP中，每个用户的这些目录都是独立的，因此加密自己的这些文件夹不会对其他用户的使用造成影响。大家可以放心地操作。

使用EFS的同时结合NTFS权限设置和个人防火墙，可以为我们打造一个安全可靠的环境。最后再给大家介绍一个EFS的“另类”用法。RPG迷最大的困惑可能就是保护自己的游戏存档不被别人覆盖吧，呵呵，现在简单了，加密它们，就不用担心被别人覆盖了。

讨论：第三方加密软件与EFS加密

很多人习惯使用第三方软件来加密保护自己的文件。这种做法不仅不方便，还存在很多安全隐患。第三方软件的加密都是基于密码的，无法和系统核心紧密结合，用户每次使用都要进行“解密→使用→再加密”的过程，如果用来加密“我的文档”或一些临时文件夹，将导致很多程序无法正常使用。而且一旦用户忘记再次加密就会使文件失去保护。更何况现在要在网络上找到一款破解个人加密软件的工具也不是什么难事。而EFS则不存在这些问题，它是系统的一部分，使用方面是完全透明化的，不需用户干预，对应用程序也没有影响。EFS使用的是DESX作为加密算法，强大的公钥加密可以抵挡非常复杂的攻击手段。鉴于这种加密技术超强的安全性所带来的军事意义，美国政府至今没有批准56位和更高加密级技术的出口，因此目前只能在美国或加拿大使用56位或者128位的加密级，而在北美地区以外使用40位的加密算法。一旦56位或128加密算法的出口被批准，微软很有可能在今后的服务包中提供56位或更高位数的加密。

第三方软件最致命的弱点，也是黑客窃取重要信息的常用手段就是临时文件和分页文件。许多应用程序会在用户编辑文档时生成临时文件（比如：MS Word），第三方软件是无法加密这些临时文件的，更不用说保护内存中的分页文件了。由于EFS在文件/文件夹级别实现，所以如果临时文件位于NTFS分区，就会保持加密状态。EFS驻留在系统核心，使用未分页库来存储FEK，确保永远不会被复制到分页文件上。再加上恢复代理可以在发生意外的时候恢复文件，EFS可以说是相当完善和强大的加密系统。

结语

或许在文章开始你对笔者将NTFS的功能比作“双刃剑”有些疑惑，实际上只要你想让NTFS为自己的应用增加一些FAT32没有的功能，就可能碰上形形色色的问题。本文列举的是一些常见问题，但解法是通用的，只要详细掌握了NTFS功能的诸多细节，在解决实际问题时才能游“刃”有余，不是“双刃”的“刃”，而是“利刃”的“刃”哦！另外本文中有多处涉及了mmc.exe——微软管理控制台的使用，请读者一定谨慎使用其中的管理单元，任何不当的操作都可能造成意想不到的严重结果。

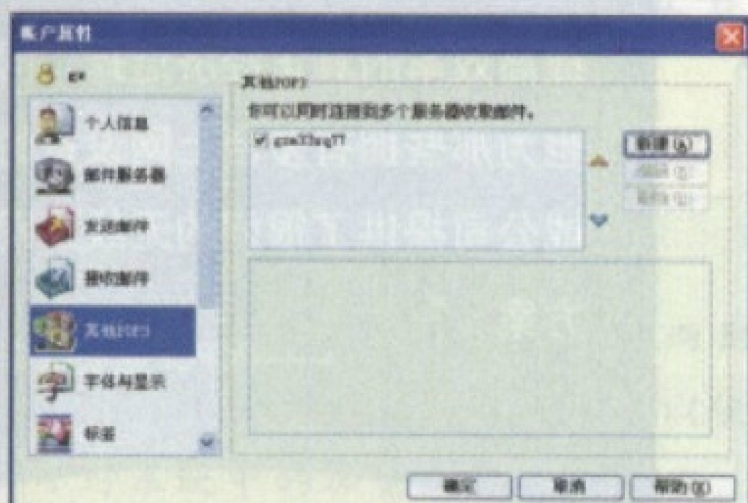
深入经典软件系列之四

2003年中，微软宣布停止开发免费邮件客户端Outlook Express（以下简称“OE”）。微软从来不会无故地从一个领域中撤退，除非它觉得此领域已经不能取得利益。这个消息也从侧面证明了电子邮件技术的止步不前，以至邮件客户端市场缺乏变化和增长的支撑点。所以尽管微软停止开发OE将留下一个市场空白，Foxmail却未必能获得多大的成长。Foxmail 5.0推出后的反应也证明了这种分析，波澜不惊的市场仍然维系着传统的态势，但Foxmail依然是国内用户最喜欢的邮件客户端之一，“简单”是大多数用户选择它的唯一理由，当然易学难精的规律也对它适用。习惯了OE的用户很难适应Foxmail，这恰恰是它难获新用户支持的最重要原因，那么我们不妨来研究Foxmail的使用技巧，希望能让“狐狸的传奇”继续。

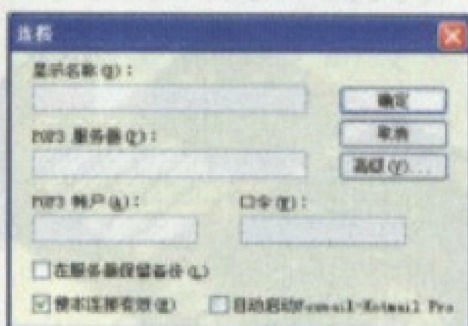
■广东 GZ

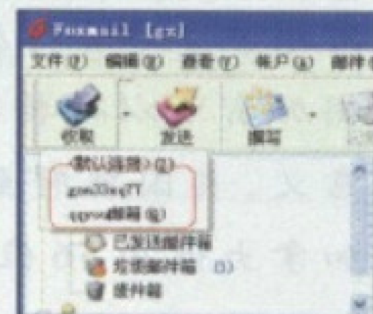
飞狐信使 Foxmail 5

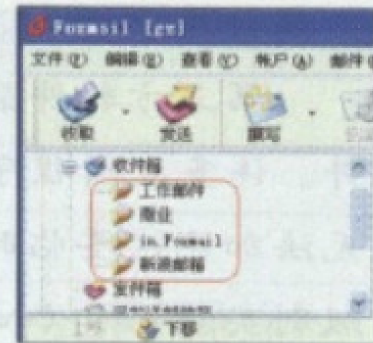
一、高效管理篇


图1

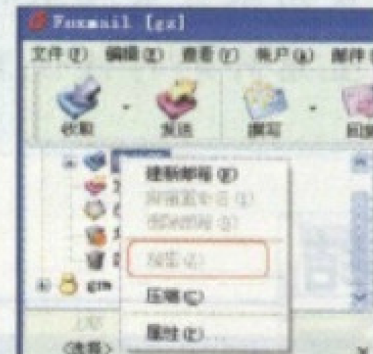
多账户统一管理：通常一个人会拥有多个电子邮箱，因此也往往会在Foxmail中建立多个账户。然而多个账户却带来了管理上的繁琐，例如要收取所有的电子邮件，就要逐一切换账户，而且邮件分布在多个账户下的邮箱中，非常不利于统一分类处理。事实上用户最常用的收发信电子邮箱也只有一两个，因此要高效率地工作，最好采用一个账户接收多个电子邮箱的方式。你只需打开一个最常用的账户属性对话框，选择“其他POP3”（图1），单击“新建”按钮，在“连接”对话框中填写另一个电子邮箱“POP3服务器”、“POP3账户”、“口令”等信息（图2），“确定”之后即可将此电子邮箱的POP3服务器加入，重复这一动作即可将所有的电子邮箱加入其中。现在只要点击“收取”按钮，Foxmail就会对账户下有效的POP3连接逐一收取。如果要单独收取某个电子邮箱，则单击工具栏上的“收取”按钮右侧的下拉按钮，从弹出的POP3连接中选择即可（图3）。此时所有接收的电子邮件都被统一存放在此账户收件箱中，可在收件箱下建立多个分类邮箱，这样对邮件进行区分和管理就十分轻松了（图4）。众所周知，Foxmail的账户密码其实形同虚设，只有对邮箱加密才能可以保证邮件的安全，由于账户下的收件箱本身不支持加密（图5），所以即使不需要分类管理，如要保证隐私安全，至少也要将该帐户下的某个分类邮箱用于加密（图6）。你仍然可以保留建立的多个账户，必要时使用它们的SMTP服务器来发信。仍然坚持使用多个账户分别收取信件的，可使用F4和F5快捷键快速收发所有帐户中的邮件（F4收取、F5键发送），但邮箱管理操作上就没有任何捷径了。

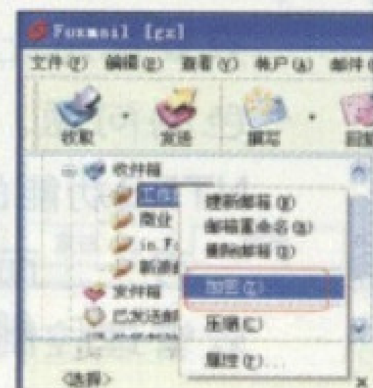

图2


图3


图4

去除账户保护密码：当忘记账户的密码后，最简单的方法就是进入安装目录mail文件夹下账户名


图5


图6

5.0版本新增功能1：反垃圾邮件


插图1

Foxmail以前版本最让人诟病的地方就是缺乏垃圾邮件处理功能，只有一个过于简单的“过滤器”功能。而Foxmail 5.0加入了强大的反垃圾邮件功能，点击菜单“工具→反垃圾邮件设置”即可打开功能面板。除了大多数邮件客户端都具有的垃圾邮件规则过滤功能，以及“黑名单”、“白名单”过滤功能，Foxmail 5.0的特色是加入了“贝叶斯概率模型算法”智能辨认过滤功能（插图1）。“贝叶斯概率模型算法”是一种学习型的判断规则，它的好处是可以适应于不同用户的个人需要。例如某种特征的邮件通常会被判断为垃圾邮件，但对于某个用户却是非常重要的邮件，那么这个用户就不会将其纳入垃圾邮件的范畴，这时“贝叶斯概率模型算法”就能够发挥作用了，它通过学习后可意识到对于此用户来说，某类特征的邮件是有用还是垃圾，极大减轻了用户手工分拣的工作强度。不过“贝叶斯概率模型算法”学习前必须累积足够的邮件，邮件较少的个人用户没有必要使用。

对应的子文件夹，将其中的Account.stg文件更名或删除。然后运行Foxmail，会发现该账户上原来的小"锁头"不见了（加有口令的账户会带有红色小"锁头"标志），此时不需要任何密码就可以进入该邮箱查看邮件。使用此方法也可查看受到对应账户口令保护的个人地址簿。不过这种方法对于上面所说的加密分级邮箱没有效果，因此一定要使用邮箱加密的方法来保护隐私，而不是账户口令。

邮箱文件的操作：如何备份、迁移、恢复Foxmail账户的邮箱？如果在建立账户时没有指定邮箱路径，那么账户的邮箱文件保存在安装目录的mail文件夹下、以账户名命名的子目录中。要查看当前账户的邮箱路径，单击"邮箱"菜单的"属性"命令，从弹出邮箱属性对话框的"常规"选项卡中可看到"邮箱路径"属性（图7）。备份一个账户，只要备份账户的邮箱文件夹下的所有文件即可，而使用Foxmail 5.0提供的"导入邮箱"功能，可以很方便地从备份的邮箱文件恢复原来的邮箱。邮箱的迁移相对麻烦点，下面以将账户原来邮箱移到"mymail"文件夹中为例说明：（1）将要移动的账户邮箱目录拷贝到目标目录"mymail"文件中，并移走拷贝出来的目录下的Account.stg文件；（2）在Foxmail中删除该邮箱对应的账户，接着新建一个与刚才删除的账户相同的账户，并把邮箱路径指定到拷贝出来的邮箱目录所在路径；（3）关闭Foxmail，把移走的Account.stg文件拷贝回来覆盖即可。

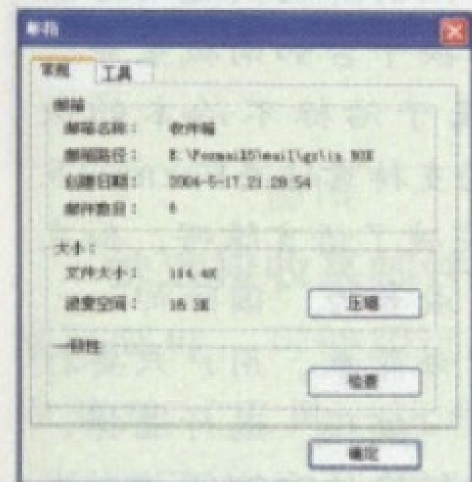


图7

地址簿快速添加：为方便用户对地址簿的管理，Foxmail提供了将发件人地址快速添加到地址簿中的功能，从而免去了用户手工输入发件人地址之苦。只需在Foxmail的邮件列表窗口中右击需要添加到地址的邮件，然后从弹出的快捷菜单中选择"发件人信息"（图8），此时Foxmail就会打开名片编辑的对话框，点击对话框中的"加到地址簿"按钮并选择存放文件夹，即可将指定邮件的发件人地址添加到相应地址簿中（图9），快捷而方便。

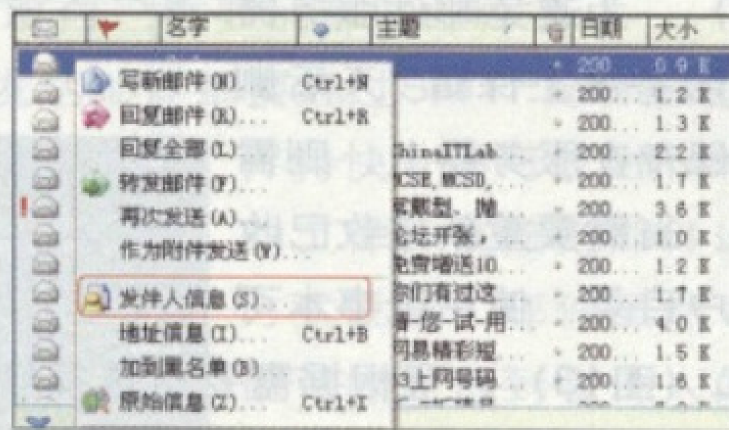


图8



图9

地址簿分组管理：日常工作中邮件群发是较为常见的操作，Foxmail设定了一个地址簿的"组"功能来解决这个问题。所谓"组"功能实际上就是将多个联系人的电子邮件地址"捆绑"在一起。在地址簿文件夹上鼠标右击，选择"新建组"即可建立一个组（图10），可随时使用鼠标拖放地址来添加和删除组员。此后在发送邮件时只需选择该"组"，系统即会同时将邮件发送给"组"中的所有成员（图11）。

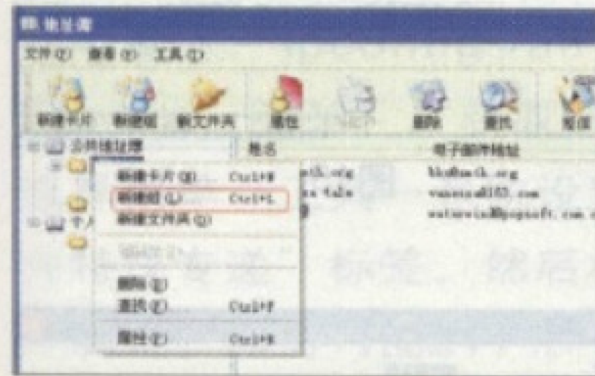


图10

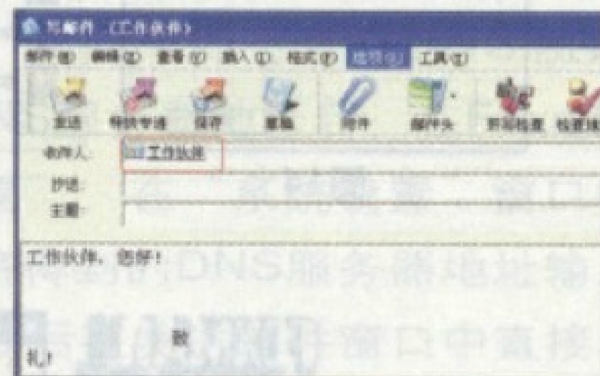


图11

5.0 版本新增功能 2：安全邮件功能

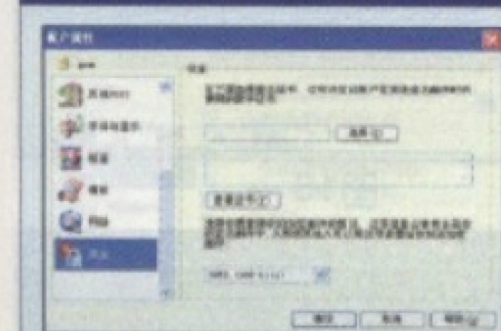


插图2

鼠标右击邮箱帐户打开"帐户属性"，在属性最底端即可看到新加入的"安全"标签（插图2）。此时Foxmail 5.0还没有任何邮件安全证书，因此你需要先点击"选择"按钮申请一个。点击"确定"后会连上博大的电子证书服务网站，按照其网站引导安装上申请到的电子证书，此时即可选择用于加密的证书（插图3）。安装了电子证书的用户可以彼此交换私钥，那么在相互发邮件时，就可使用"加密"和"电子签名"功能来保证邮件的安全（插图4）。接收到加密邮件的人必须拥有相应私钥才能打开邮件，同时也可以从电子签名来判断邮件确实是否为对方所发。

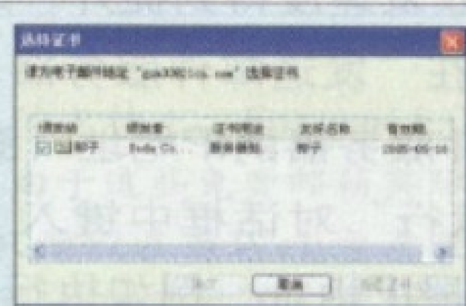


插图3

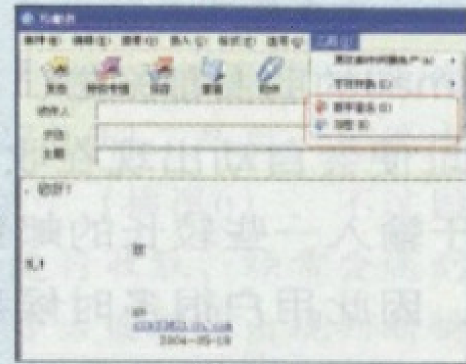
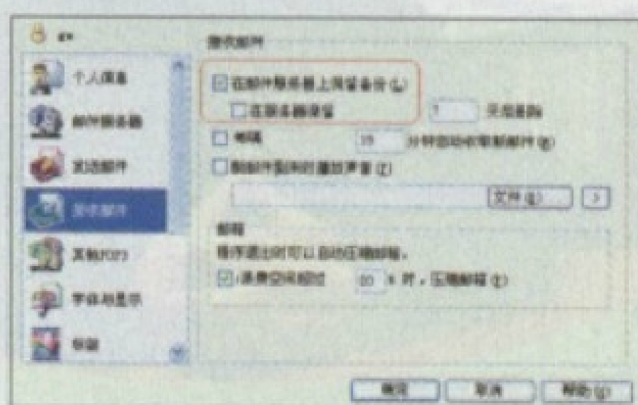
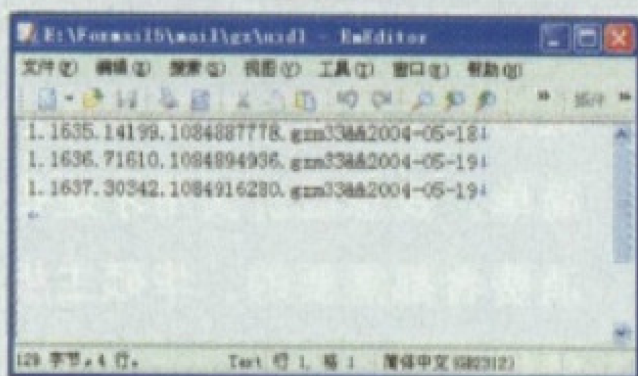


插图4

地址簿文件操作： 地址簿的备份、迁移和恢复是相当简单的，不过它分为两种不同的方法，因此需要注意其中细节的不同：（1）导出地址信息。使用地址簿"工具"菜单下的"导出"功能，可以把地址簿信息导出到文件中。对于地址簿的文件夹，可导出成CSV、WAB或TXT文件（建议导出成与Excel兼容的CSV格式），而卡片则可以导出成名片（vCard）文件。对于这样导出备份的地址簿恢复或迁移时，就可以在另一台机器中的Foxmail导入。如果原来导出的是CSV格式文件，那么导入时就能恢复原地址簿文件夹下建立的组。（2）备份数据文件。地址簿的所有信息都保存在安装目录的Address文件夹下，要备份地址簿，可直接备份整个Address目录。在恢复或迁移时，直接把旧的Address目录下的文件复制到新的Address目录。使用这种方法要注意：新的地址簿中没有包含有用的卡片信息，因为这些信息有可能被覆盖；如果旧的地址簿包含个人地址簿，新的Foxmail要建立对应的账户，并以对应的账户打开地址簿才能看到。

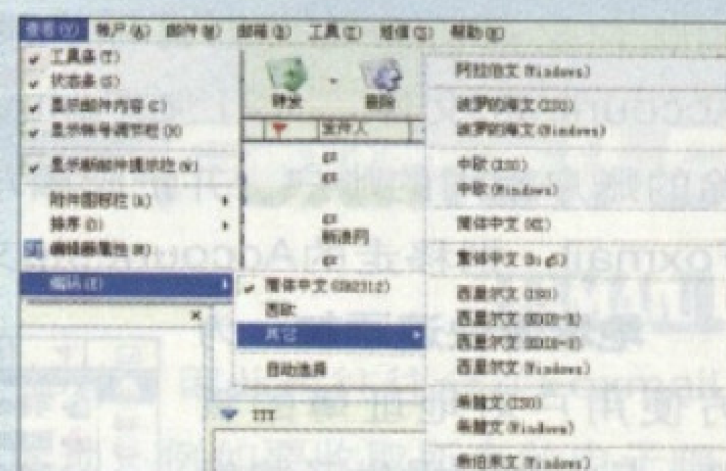

图12


图13

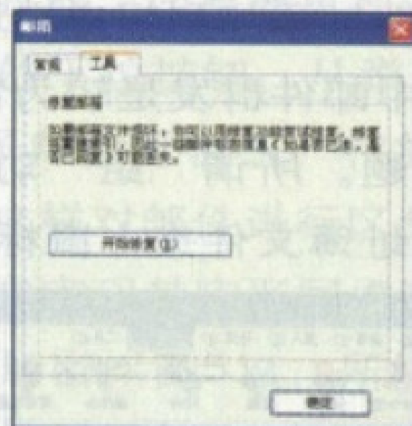
接收已收过的邮件： 许多人以为在Foxmail中已经接收过的邮件无法再次接收，但实际上只要邮件服务器上文件存在，就可使用Foxmail再次获得邮件，这对于因操作失误而删除邮件的用户是个补救的好方法。首先保证邮件服务器上有邮件备份：打开"账户属性"对话框，单击"接收邮件"，选定"在邮件服务器上保留备份"选项（图12），为避免邮件服务器长时间保留备份，可选择"在服务器上保留**天后删除"（如果需将一些特殊邮件保存在服务器上，则需定时使用Web方式手动清除）。当需要重新接收已收过的邮件时，进入相应邮箱账户目录，使用记事本可以打开邮件标识数据文件UIDL（图13），可根据需要有选择地删除相应行，这样就可以重新接收这行对应的邮件。保存修改结果，启动Foxmail软件即可重收。

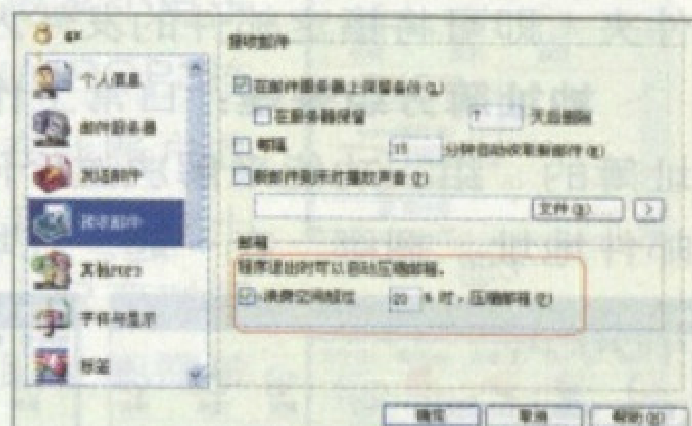
5.0版本新增功能3：国际邮件编码

Foxmail 5.0全面支持Unicode，终于集成了与IE相统一的编码转换功能，彻底解决了邮件乱码的问题。由于操作系统的语言内码不同导致邮件乱码，是困扰Foxmail用户已久的问题，以前解决问题的办法是外挂内码转换平台如南极星等，但是这始终属于治标不治本的做法。Unicode的支持意味着Foxmail 5.0的邮件真正突破了语言障碍，彻底从"地方邮"成长为"国际邮"。使用此功能十分简单，用户只要打开菜单"查看→编码"进行选择，就能使用通行标准的方法阅读和发送不同编码的邮件（插图5）。


插图5

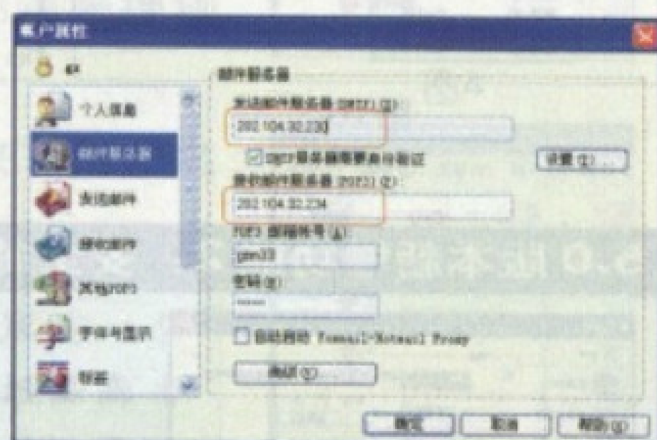
恢复已删除邮件： 在Foxmail中，无论用"Shift+Del"还是用"清空废件箱"命令，都只是将邮件打上了删除标记，邮件实际上仍然保存在硬盘上。只有对邮箱执行了"压缩"操作后，邮件才会真正被删除。要想恢复被删除的邮件，只需右击"废件箱"选择执行"属性"菜单，打开"邮箱属性"对话框，单击切换到"工具"标签，单击"开始修复"按钮（图14），删除的邮件就可得到恢复。这里有一点要提醒大家注意，Foxmail中有自动压缩功能，建议大家把存储删除邮件的空间设置得大一些，或干脆把自动压缩功能关掉，选择要设置的帐户，单击"帐户→属性"，打开帐户属性设置窗口，选择"接收邮件"项，将右边窗口中的"浪费空间超过 % 时压缩邮件"的值设得大些，或干脆将其前面的"√"去掉选择以后手动压缩邮箱（图15）。事实上这一恢复技巧对于地址簿的管理同样有效。

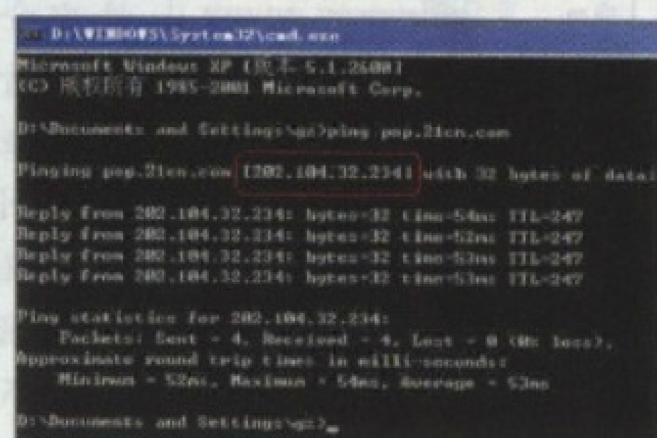

图14


图15

二、收发提速篇

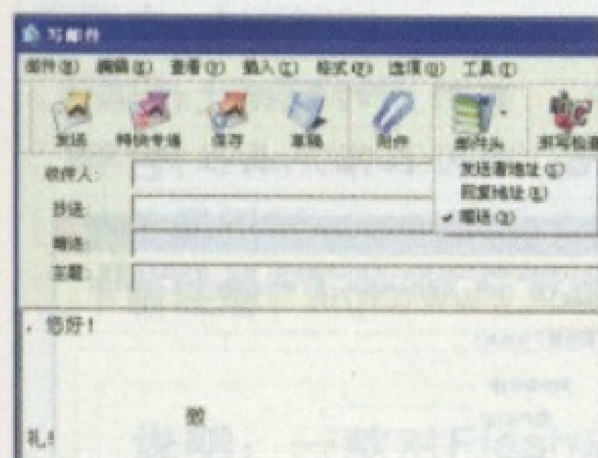
服务器解析提速： 使用Foxmail收发邮件，在解析域名时用的时间较长，因此完全可将服务器地址修改为IP地址，使收发速度得到提升。选择"账户→属性"，在弹出对话框中选中"邮件服务器"，然后在"发送邮件服务器（SMTP）"和"接收邮件服务器（POP3）"框中，直接键入邮件服务器的IP地址（图16）。要获得邮件服务器的IP地址并不困难，在系统"开始→运行"对话框中键入"CMD"启动命令行界面，使用"Ping"命令即可获得邮件服务器IP地址，例如执行"ping pop.21cn.com"则会返回"202.104.32.234"（图17）。


图16


图17

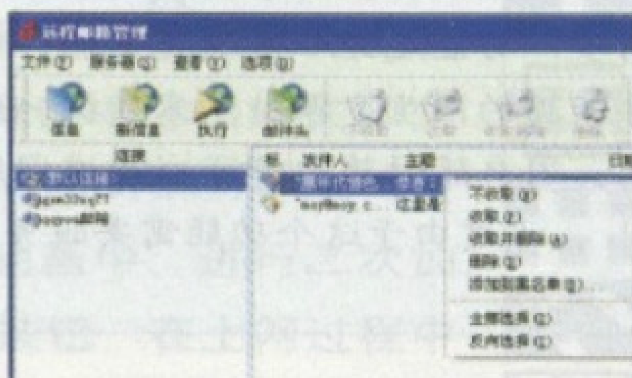
"自动补全"DIY： 使用Foxmail的朋友都知道，当输入电子邮件地址时，刚输入前几个字符，曾经使用过的邮件地址便会自动出现在收件人框中，这便是Foxmail提供的"自动补全"功能。这个功能对于输入一些较长的邮件地址确实提供了许多方便，当然在公用机器上也会泄露个人隐私，因此用户很多时候都希望能对这些自动补全的信息进行编辑。此时可在安装目录中找到"Foxmail.adc"文件，用记事本打开，对里面的邮件

地址信息进行补充或删除操作即可。这里注意在对“Foxmail.adc”文件信息进行操作之前最好备份该文件，以便事后恢复。


图18

群发邮件的暗送：当群发邮件时可通过邮件的“抄送”栏添加接收者的邮件地址，不过每个接收者都可以从邮件的“抄送”栏中信息看到此邮件的其他接受者。如果不希望收到邮件的人知道邮件同时发给了某些人，那么就需要使用“暗送”栏功能。单击工具栏的“邮件头”按钮，从弹出菜单中选择“暗送”；或单击菜单“查看→邮件头→暗送”，即可在撰写的邮件中打开“暗送”栏（图18）。

快速接收某邮件：如果只希望收取邮箱中的某个或某些邮件，可使用远程管理来收取，方法如下：（1）选择菜单“工具→远程邮箱管理”，在弹出窗口中单击“信息”按钮，将收取邮箱中所有邮件的头信息，而单击“新信息”按钮，则将收取邮箱中新邮件的头信息（图19）；（2）邮件信息收取完之后，在邮件信息列表中选中一个或多个邮件，然后单击“文件”菜单下的命令，设置所选邮件的执行动作为“不收取”、“收取”、“收取删除”或“删除”；（3）选择菜单“服务器→在服务器上执行”命令，对服务器邮箱上的邮件执行所设定的操作，即可只收取自己需要的那些邮件了。

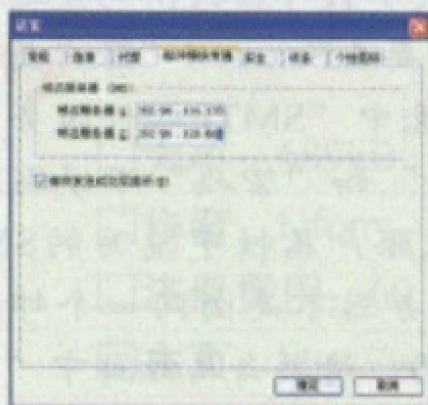

图19

邮件特快专递：平时发送邮件都要经过SMTP邮件服务器来完成，而Foxmail的邮件特快专递可以由Foxmail自身完成SMTP服务器的工作，直接把邮件送到收件人的邮箱。用普通方式发送，邮件虽然可以成功发出，但并不能保证可以发送到收件人的邮箱，如果出现找不到目标邮箱或其他异常情况，最后将会产生一个退信。而特快专递由于发送时会直接找到收件人邮箱所在的服务器进行投递，如果对方服务器异常，Foxmail将立刻返回相应的错误信息；使因此在理论上特快专递的发信速度要远远快于SMTP服务器发信。邮件特快专递功能需要调用域名服务器（DNS）查询收件人邮箱对应的IP地址，所以必须在系统中填写域名服务器地址。如果在Windows系统的TCP/IP属性对话框中填写了域名服务器地址，Foxmail会自动取得并使用所填写的地址，否则需要自己获取IP地址并填写：在运行对话框中输入“CMD”打开命令行界面，然后在命令行界面中输入“ipconfig /all”并回车即可查获DNS服务器（DNS Servers，图20）。获取DNS服务器地址后，在Foxmail主窗口中选择菜单“工具→系统设置”，在“系统设置”窗口中选择“邮件特快专递”标签。然后将得到的DNS服务器地址输入，并单击“确定”即可（图21）。以后在发送邮件窗口中直接单击“特快专递”按钮，就可以使用特快专递的方式发送邮件了。

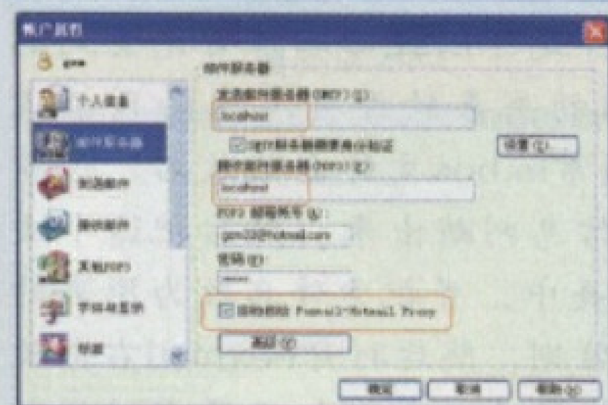
```
PPP adapter adsl:

        Connection-specific DNS Suffix  . :
        Description . . . . . . . . . . . : WAN (PPP/SLIP) In
        Physical Address. . . . . . . . . : 00-53-45-00-00-00
        Dhcp Enabled. . . . . . . . . . . : No
        IP Address. . . . . . . . . . . . : 218.18.28.248
        Subnet Mask . . . . . . . . . . . : 255.255.255.255
        Default Gateway . . . . . . . . . : 218.18.28.248
        DNS Servers . . . . . . . . . . . : 202.96.134.133
                                            202.96.128.68
        NetBIOS over Tcpip. . . . . . . . : Disabled

Other adapter 1394 连接:
```
图20

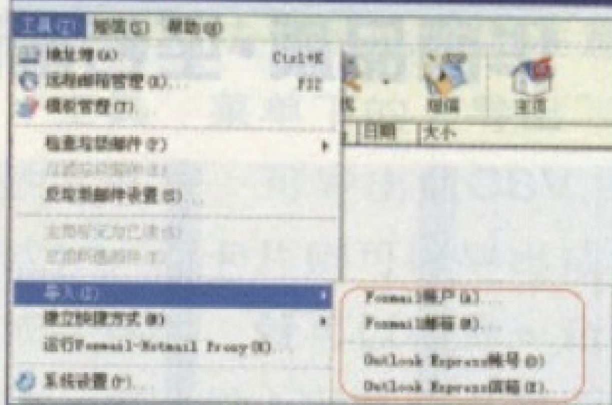

图21

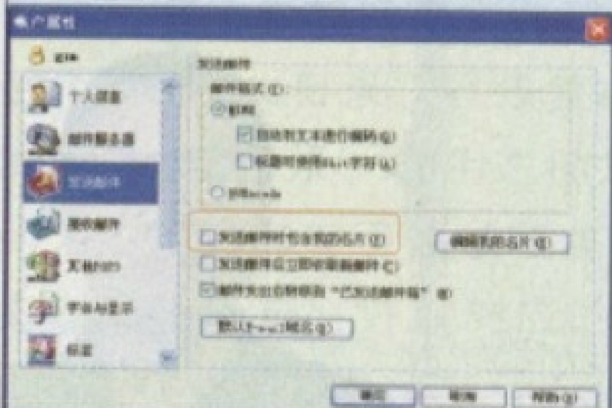
5.0 版本新增功能 4：特殊邮箱支持


插图6

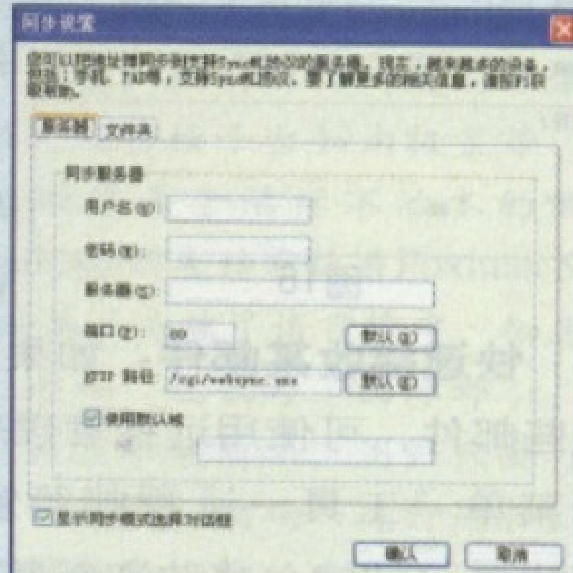
在保持提供对MSN和Hotmail邮箱的支持上，Foxmail 5.0这次又提供了对Yahoo！邮箱的支持。由于这些免费邮箱实际上并不提供POP3收取邮件的功能，只能以在线Web方式收发，对这些网站的支持其实属于Foxmail的增值服务。该功能是通过Foxmail-Hotmail Proxy实现的，其使用并不需要复杂的设定，只要记得在邮箱属性设定的邮件服务器中，设定POP3、SMTP服务器为localhost或者127.0.0.1，然后一定选中“自动启动Foxmail-Hotmail Proxy”即可（插图6）。不过因为这些邮箱服务商并没有提供POP3功能，客户端强行利用软件的方法进行收取，经常会遇到这样或那样的问题，就连Outlook也不例外。尤其突出的问题是邮件同步方面经常出现判断错误，随着此类邮箱服务器安全性的提高，这些问题恐怕是无法避免的。

5.0 版本新增功能 5：人性化功能支持


插图7


插图8

旧版Foxmail与OE导入导出时非常麻烦，而且Foxmail对自己的邮件导入也有不便之处。为克服此问题，Foxmail 5.0中增加了“导入帐号”和“导入邮件”2个功能（插图7）。该功能不仅能导入OE的帐号和邮件，还能对Foxmail以前版本的帐号和邮件进行导入。新用户的数据迁移工作变得十分轻松，鼠标点选几下就能实现，很好地弥补了以前版本的缺陷。另外在帐户属性的“发送邮件”标签中，新增选择“发送邮件时包含我的名片”功能（插图8）。这样在撰写邮件时，可在邮件中插入名片，从而把发件人的详细联系信息以及数字证书的公钥发送给收件人。由于名片采用vCard格式的联系人信息，可广泛用于各种数字设备和操作系统，所以其他软件和数字设备可以通过vCard导出、导入，实现与Foxmail地址簿交换数据，对于现在的数字年代同样是实用的功能。“地址簿同步”功能是另一人性化功能，它可以实现客户端与服务器端地址簿数据的同步，保持双方数据一致。联系地址保存在网络的服务器上，用户随时随地都可以通过网络，获取最新的地址簿信息（插图9）。不过由于这个功能需要服务器的支持，所以对于个人用户意义并不大。


插图9

三、对比篇

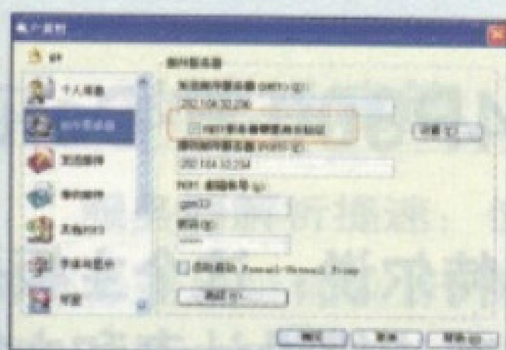
以下对常见邮件客户端的常用功能做一个简单列表对比，以便大家根据自己的需要作出选择。

对比功能	Foxmail 5.0	Outlook Express	Becky!	Outlook 2003
多账户和多线程	支持，管理不便，速度一般	支持，管理和速度一般	支持，管理和速度较好	支持，管理和速度非常好
垃圾邮件过滤	独特的贝叶斯过滤，过滤能力最强，可惜缺乏规则定制	简单的规则过滤，几乎起不了什么作用，表现最差	简单的规则过滤，作用有限，表现一般	可定制的规则过滤以及黑白名单，表现较佳
编码转换支持	统一编码	统一编码	非统一编码	统一编码
全文检索功能	普通	普通	非常强大	非常强大
邮件本地安全	账户密码无效，全部邮件放在一个文件内，安全性差	一般	个人账户密码，较好	权限管理，较好
邮件加密功能	缺乏软件支持，一般	可外挂加密软件，较好	可外挂加密软件，较好	可外挂加密软件，较好
地址薄	较好	一般	非常好	一般
新闻组	不支持	支持	附加插件支持	支持
HOTMAIL等特殊邮箱支持	支持3种，表现较好	支持Hotmail	附加插件支持Hotmail	支持Hotmail
远程邮箱管理	支持	不支持	支持	不支持
杀毒软件兼容	差，易出安全问题	强，稳定安全	较好	强，稳定安全
支持插件	不支持	不支持	支持，因此扩展功能强大	不支持
操作性	简单易用	简单易用	较为复杂	略需熟悉
软件性质	免费	免费	共享	商业

新手问题

1.为何发邮件时出现535错误提示?

535错误表示SMTP身份验证出错，无法发送邮件，这是新手在设置时最容易犯的错误。现在大多数邮箱提供的发送邮件服务器（SMTP）都需要身份验证。需要在Foxmail“账户属性”对话框的“邮件服务器”属性页中，选中“SMTP邮件服务器需要身份验证”，并在“POP3邮箱账号”和“密码”下填写正确的邮箱账号和密码（插图11）。如果账户属性中填写的SMTP与POP3服务器不是由同一个邮箱提供商提供的，请单击属性页中“设置”按钮，在验证信息对话框中填写与SMTP对应的验证信息。注意个别邮箱需要用完整的邮件地址作为验证信息，需要在“POP3邮箱账号”一栏填写完整的E-mail地址。


插图11

2.为何不能实现邮件群发?

这是由于所使用的SMTP服务器对邮件收件人的数量作了限制。为了减轻服务器负载，防止恶意攻击，保证服务器正常运作，SMTP服务器一般都会对群发收件人数量进行限制，具体数量因服务器不同而异。Foxmail本身没有限制邮件接收人的数量，必要时可使用“邮件特快专递”解决这个问题。

3.为何无法发送较大邮件?

这仍然是因为发信服务器的限制。普通SMTP服务器通常会限制用户所发送的邮件的大小，一般会限制在几兆以内。由于Foxmail还没有提供邮件拆分功能。要发送大小超过SMTP服务器限制的邮件，也可通过Foxmail的“特快专递”功能来发送。

4.特快专递始终无法成功发送?

某些ISP出于安全性考虑，只允许使用本地ISP的SMTP服务器发送电子邮件，其他的SMTP服务器一概不允许访问，因为ISP封锁了TCP的25端口，所以也不允许以特快专递的方式发送电子邮件。

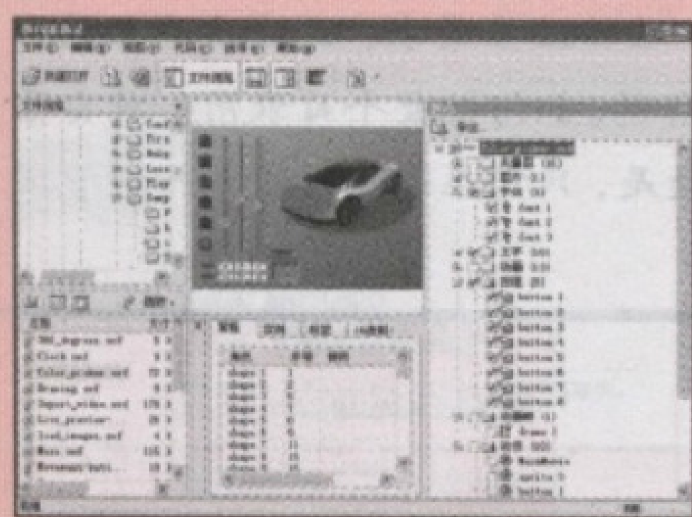
5.染毒邮箱怎么消失不见了?

这是最困扰Foxmail用户的问题，常常令用户大惊失色。由于Foxmail的邮件都存放在一个邮箱文件in.box中，因此当收件箱中接收到带毒邮件时，也就意味着in.box这个文件带毒。此时由于许多实时病毒监控软件都能判断出in.box文件染毒，会主动将其从原有目录移到病毒隔离区中，这时Foxmail则因丢失收件箱而无法正常工作，更关键的是丢失了用户以前的所有邮件。事实上这种情况只要保持镇定，邮件是可以挽回的。首先要到病毒监控软件的病毒隔离区（不同的杀毒软件有不同的目录设置）中寻找染毒的in.box文件，通常in.box文件会被改名，但可以轻易根据名称、时间、大小等信息判断出来。然后把这个文件拷回来原来Foxmail的相应文件夹中，并把文件名改为原来的in.box。暂时关掉病毒软件的实时监测，然后打开Foxmail右击收件箱，切换到工具标签中修复该邮箱后，即可打开原有的所有邮件。接着使用文本方式显示邮件，把收件箱中带病毒的邮件都删除掉，压缩邮箱后也就能再度打开病毒监控软件了。另外，问题症状也有可能是spam.box文件错误或丢失造成Foxmail无法收信，同样按上面的过程处理即可。

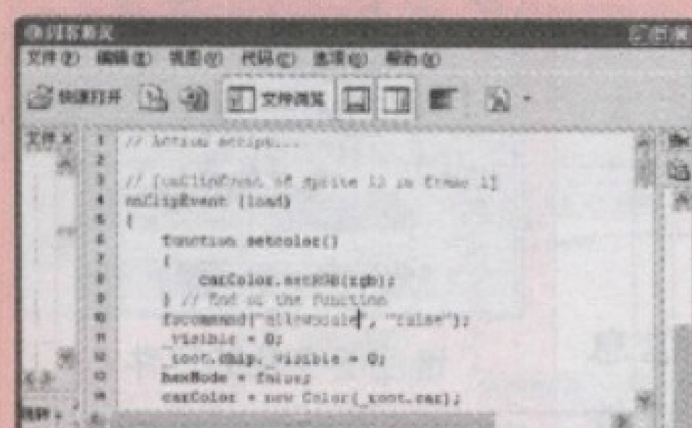
闪亮的风采——硕思闪客精灵

□版本：MX2004 □大小：2.3MB
□授权：共享软件 □作者：硕思软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：50元
□未注册限制：只解析前5帧 □主页：http://www.sothink.com.cn/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=5064

说明：一款对Flash动画（SWF和EXE文件）进行解析的小工具。通过它可将Flash文件中的图片、声音、文字和帧等九大要素一一分解出来，并保存在硬盘上。最重要的是可将动画的脚本从Flash动画中提取出来并生成清晰的代码，代码支持语法高亮显示，同时又能将其方便地导出成文本文件。导出的图片和声音等文件，还可以在Fireworks或CorelDRAW等支持矢量图形的软件中直接调用，也可以导入到自己的Flash动画中，进行二次加工。软件安装后，会在IE浏览器上添加一个自己的工具按钮，在上网过程中发现好的Flash动画，点击该按钮就可以直接将页面上的Flash文件保存到本地。“硕思闪客精灵”目前支持FlashMX 2004（Flash 7.0）和Action Script 2.0脚本，是我们Flash学习旅程中不可多得的一个好助手。



给你Flash文件的所有元素！



完整脚本代码，支持语法高亮显示

点评：Flash动画好看，编程难学，叫嚣了一年要好好学习Flash的CoCo，现在还是只能做出一个变形特效出来。和软件开发一样，一个好的程序不免要用到很多第三方函数库和开发包，通过学习别人的优秀代码，自己可以获得很大的提高。硕思闪客精灵正是这样一个工具，你可以将那些优秀的Flash表现技巧完全用到自己的动画制作中去。通过CoCo的试用，结合网友们的评价，硕思闪客精灵与国外著名的SWF Brower和SWF Scanner等软件比较，无论在速度和功能方面都略胜一筹。

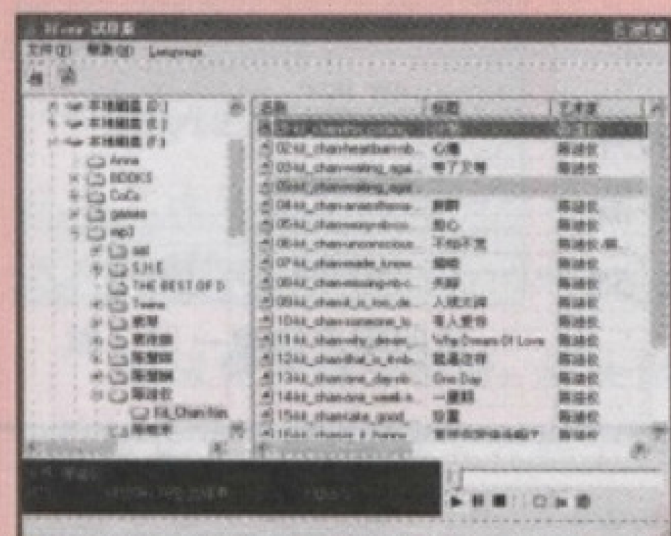
中国共享软件

国内共享软件作者的合作伙伴，中国共享软件注册中心，最近新建立了下载中心http://www.shareware.cn。为那些苦于没有自己的网站和好的服务器的作者，提供了让自己的软件得以被用户高速下载的解决方案。对于软件用户来说，则可以看到别人对软件的评价或软件使用说明等资讯。CoCo最近收到一些读者来信，谈到受本栏目作者话题启发，希望有一天能涉足共享软件开发，现在相关的服务设施不断完善，所以如果做了决定，不要也不用顾虑太多哦。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）。

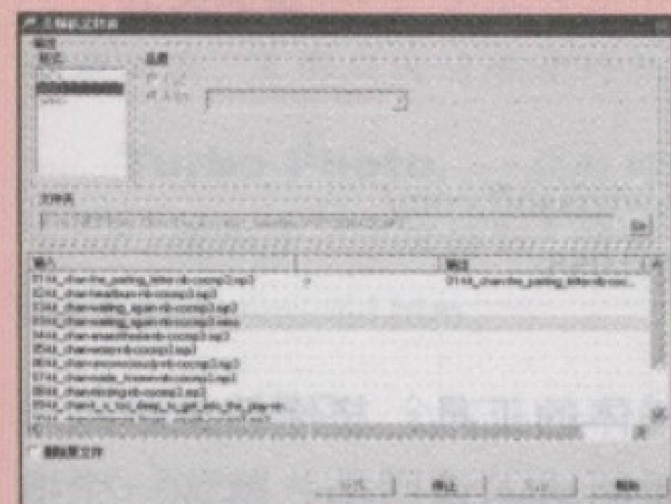
■重庆 CoCo

音乐无极限——Ufony

□版本：v1.08 □大小：689kB
□授权：共享软件 □作者：Ufony
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：60元
□未注册限制：转换限时60秒 □主页：http://www.softe.net/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=15369



音乐任我行



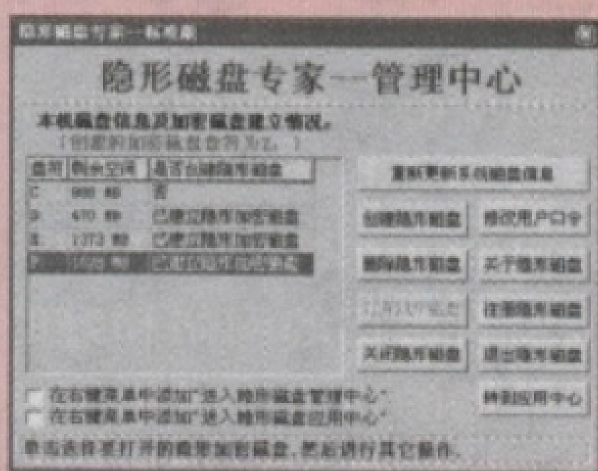
轻松一键，转换达成

说明：一款集管理、播放和转换音乐为一体的小工具集。软件通过和Windows系统相似的资源管理器方式来进行音频文件管理，可根据歌曲名、歌手名以及专辑名称对硬盘上的音乐文件进行排序。对于喜欢收藏音乐的玩家来说，可以使用它的导出功能将音频文件列表存储到Html页面文件中，形成一个完善的索引列表。除播放音乐外，软件支持将多达数十种（如WMV、ASF、MPG、CDA、OGG等）音频文件转换成标准的MP3/WAV/WMA格式，通过具体设置进行充分彻底的解码和高质量编码。

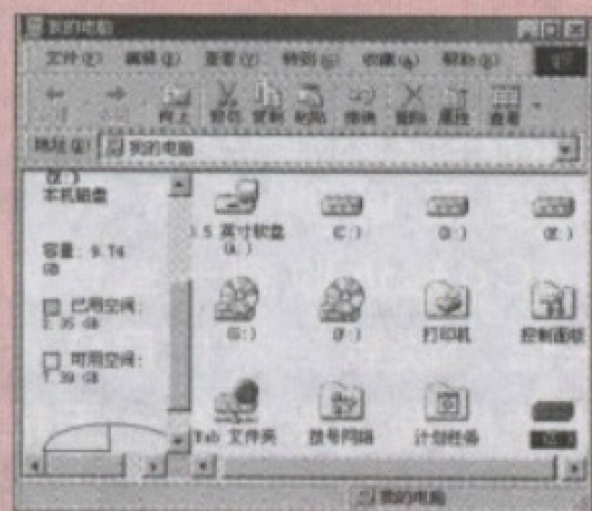
点评：Ufony源自单词“euphony”，含义是悦耳的声音。CoCo在尚未获得注册码的情况下，使用Ufony进行WMA的文件转换测试，其速度令人满意。对于不熟悉各种复杂电脑操作的音乐爱好者来说，使用Ufony把网上下载的流媒体音乐、CD以及VCD转换成标准的音频格式，拷到自己的便携式MP3播放器中，随时随地让美妙的音乐伴随着我们。从主页上我们获知，软件获得了十余家国内外著名下载站点的五星级推荐，非常值得我们试用。

硬盘上的“保险柜”——隐形磁盘专家

□版本：3.0　□大小：261kB
□授权：共享软件　□作者：薛海涛
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：30元
□未注册限制：只对C盘加密　□主页：http://sdyzxue.go.nease.net/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=14226



全员磁盘加密总动员


在Z盘上操作，数据将自动加密

说明：一款对硬盘文件或目录进行加密的小工具，选择一个指定的盘符，软件将在该盘中划分出一块区域进行加密，并赋予其一个驱动器名（如Z:）。在该驱动器上操作的文件将直接进行加密，通过管理密码来进行加密驱动器的打开和关闭。软件基于Windows底层进行开发，绕过一些系统的硬盘监视进程，对加密盘的任何操作如删除、移动、拷贝和编辑文件，在Windows系统的日志记录中都看不到它的身影，既做到“秘而不露”，又“踏雪无痕”。需要注意的是，软件刚安装完成后的初始密码是“password”，记住一定要修改它。

点评：公司里的电脑配置档次不同，经常有人在下班后需要使用CoCo的机器来玩一些高配置的游戏，所以CoCo的机器密码是公司里公开的秘密。采用一些修改注册表、更改系统配置文件的方法来对文件进行加密，对了解电脑的高手是非常容易破解的。如何把整个目录用一种自己的算法进行加密，就是隐形磁盘专家要解决的问题了。它的好处是，只需在进入时输入一次管理密码，以后的加密过程完全就在你毫无察觉的情况下完成了。

共享软件作者的贴身秘书——AAA_5S

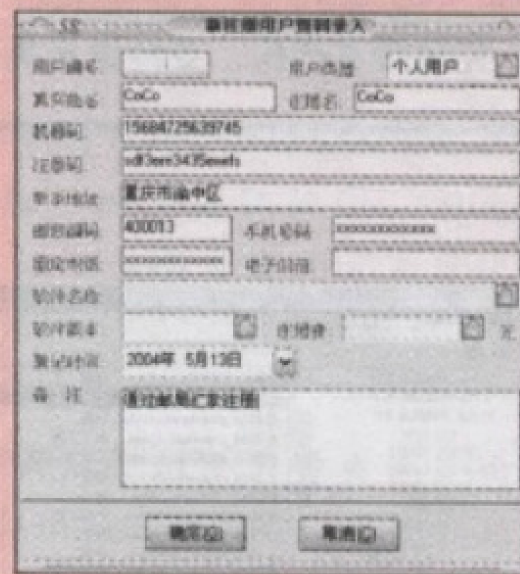
□版本：v2.1　□大小：1MB
□授权：共享软件　□作者：HK2004
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：50元
□未注册限制：启动延时30秒　□主页：http://xwxyh.533.net/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=1955

说明：一款专门为共享软件开发者所做的软件销售管理系统。对你的软件注册用户信息进行强大的数据库管理，可通过用户名、注册码和注册价格等信息很方便地了解到自己软件的月销售情况，将你从繁重的售后工作中解脱出来，把更多精力放到软件版本的更新中去。随着软件注册用户数的增多，很多升级通知、注册码更新等邮件的发送工作在瞬间就可以完成，无需第三方邮件客户软件的支持。通过软件，你还可以生成详细的统计报表，时时刻刻关注软件的销售，采取更多的方法来提高自己的收益。

点评：看到这个软件，CoCo就想到很老的一个故事：美国西部淘金的时候，那些远道而来的探险者们很少能找到真正的宝藏，倒是给这些探险者提供水、工具和装备的商人们赚了大钱。该软件就像这些商人，给软件作者提供好的管理工具。但话说回来，水和工具可以使探险者更加便利，AAA_5S也确实能让我们的软件作者达到事半功倍的效果，双赢的局面是大家都希望看到的。

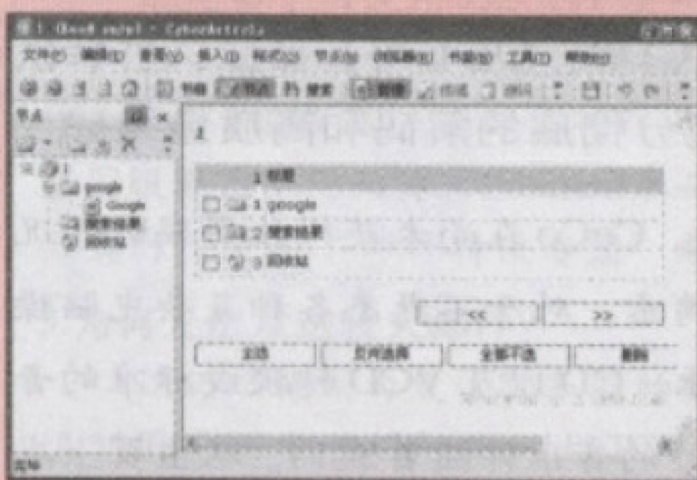


谁注册了我的软件?


注册用户信息一目了然

做一个网上捕猎者——CyberArtile

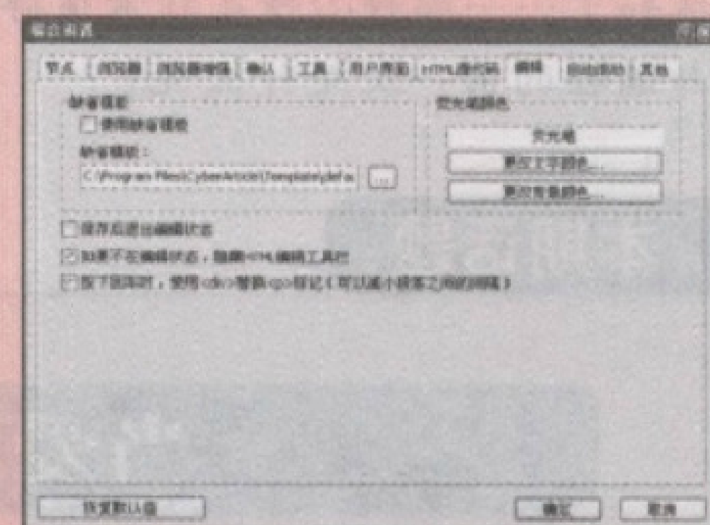
□版本：v4.0　□大小：3.9MB
□授权：共享软件　□作者：魏拾俊
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：25元
□未注册限制：30天试用期　□主页：http://www.wizissoft.com/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=1955


所有的管理都可以在IE中完成

说明：一个集保存、管理和编辑网上各种页面于一体的工具，将你希望珍藏的页面分门别类地保存在软件中，随时进行阅读而无需重新进入该网站。就像一个增强型的电子书库软件，最大的优势在于存储的内容保留了原始网页的图文并茂，将

图片、音乐甚至是Flash动画等多媒体元素也一并收集到书库中。对保存下来的页面，可以很方便地进行添加、删除、重命名、移动、合并等操作，强大的加密功能又很好地保护了我们的信息。软件采用我们所熟悉的和资源管理器一样的树型结构，更强大的是，对于你收集好的页面，除能直接进行编辑外，通过CyberArtile还可以制作成chm或exe类型的电子书。

点评：工作任务越来越多，杂事越来越烦人，每天看到好的网站文章总是匆匆浏览一番，等到有了时间的时候，又找不到当时的网站了。CyberArtile原名网文快捕，让你先像猎人一样将自己喜欢的网站捕捉到硬盘上，以后有时间随时可以拿出来整理这些猎物。针对国内使用MyIE2的用户非常多的情况，软件在MyIE2中内嵌了相应的功能按钮，真正做到了了"一键即存"。


不满意的页面？自己来修改它！

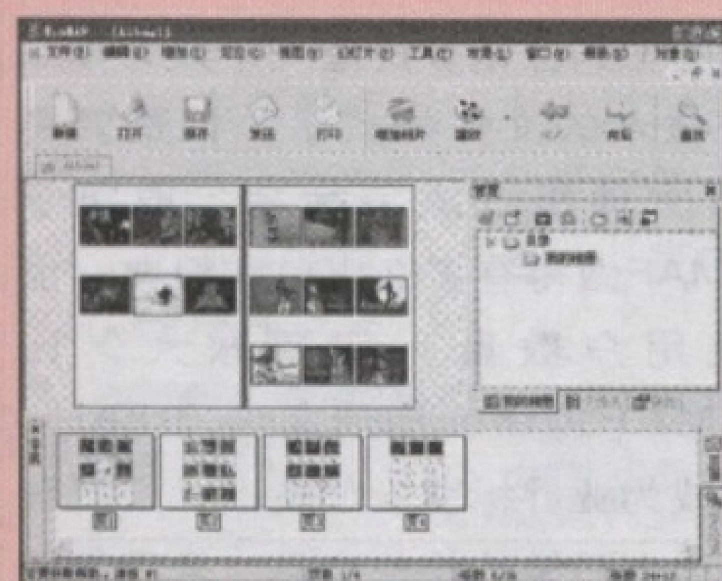
仿真相册——WinMAF

□**版本**：v1.0.0401　□**大小**：2.9MB
□**授权**：共享软件　□**作者**：MUTUKIO
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用**：20元
□**未注册限制**：无　□**主页**：http://www.winmaf.com/
□**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=14602

说明：一款非常实用的仿真相册管理软件，它完全模拟实物相册的种种属性，将真实相册中的相片、页面、片格和相册等概念引入到软件中。在外形表现上也与真实的相册有几分相似，使用它用户可将多种照片加入到相册中，照片可以链接或嵌入的形式存在，软件所支持的相册页面数能达到60 000页之多。不同种类的相册可形成不同类型的相册文件，互不干扰。同时你可以通过它将自己的相册编译成EXE可执行文件发给亲朋好友，在没有安装WinMAF的机器上也能很方便地进行照片浏览。此外软件提供了对照片进行二次编辑的功能，可美化你的照片。



很有MS Office的感觉


可以像真实相册一样翻页

点评：ACDSee、Dreamweaver等大型软件虽然可以方便地生成自己的图库，但它们那种缩略图加链接的方式，和WinMAF的仿真相册相比，少了一些亲和力。同时WinMAF解决了保存大相册速度慢的技术难点，将大部分内容先保存在内存中，到最后才保存到磁盘上，减少了对硬盘的损耗和读取的速度。从长远来看，CoCo觉得其实软件不必拘泥于单纯电子相册的制作，如果加上文字、视频音乐等元素，可以变成一个很强的电子多媒体读物制作软件。

软件更新快报

在升级了一个软件的版本后，总是希望研究其在什么地方进行了改进，但国内很多共享软件作者一般只是单单发布一个更新包。因此CoCo做更新快报时，总是在软件的网站上找不到具体的升级细节。其实每个版本的升级都是一段自己进步的历史，完整的升级文档可以让用户随时了解开发的进程和存在的不足，让用户了解软件的成长，增加对软件的信心。

MyIE2：国内用户数量最多的IE浏览器替代软件之一，版本更新至0.9.26，解决了一个造成无法从地址栏拖动地址到桌面的问题，加强了稳定性和更完善的XP主题支持。推荐下载更新地址：http://www.myie2.com/html_chs/download.htm。

超级兔子魔法设置：解决你使用电脑的各种烦恼的综合性系统设置工具，版本更新至6.02，修正了2003数据文件和个别禁止ActiveX无效的错误，改进了禁止空间不足警告的设置。推荐下载更新地址：http://www.superrsoft.com/cn/download.htm。

完美卸载XP：彻底将你不再需要的软件清除出硬盘，版本更新至V9.6F，全面改进了卸载工具，采用二次清理使得软件卸载更彻底。推荐下载更新地址：http://www.wjfsoft.com/。

Turbo Photo：一款针对国内数码相机用户进行照片管理和编辑的好工具，版本更新至3.5，增加了"印前排版"功能，可用于制作证件照。推荐下载更新地址：http://www.stepok.com/chs/download.htm。

UltraISO：全方位的光盘镜像文件处理工具，版本更新至7.0.0.732，增强了DVD和CD光盘镜像格式分析内核，支持更多的音乐光盘格式，修正了前一个版本的一些小错误。推荐下载更新地址：http://cn.ezbsystems.com/ultraiso/download.htm。

每个人都有自己的第一次：第一次玩游戏，第一次领到工资，第一次爬树抓知了……那种心情是非常值得怀念的。那么对于我们的软件开发者来说，你与编程的第一次是什么呢？

本期话题：

当爱上编程的时候

我是一名中学语文教师，编软件完全是偶然和兴趣所促成。最早使用他人的成语软件不能满足自己的教学需要，自己在教成语的过程中又积累了经验，再加上当时业余时间充分，于是利用仅有的VB编程知识和一些创意，“中华成语掌中宝”出世了。软件开发出来后，当时的感受用一个词来形容，就是除了“兴奋”还是“兴奋”。

——“中华成语掌中宝”作者陈亚北

我今年14岁，第一次接触编程是一年前，学的是国产的“易语言”。我第一次编出一个成功的程序是在半年前，当时的感受简直无法用言语来表达！

——“大头贴制作系统”作者黎俊熙

第一个程序是大一时编写的五子棋程序，编好之后放到了我的桌面上，有一个来玩的朋友自己玩起了这个程序，看到他被打败，我就站在他背后悄悄地笑……

——“迷你歌词”作者MiniLyrics

自小喜欢玩电子游戏，立志要写出个像样的游戏来。于是开始四处翻看电脑类杂志，开始学习编程。后来发现困难重重，丧失了信心。一次很偶然的机会，单位MM同事买彩票，说不知道买什么号码，我一时兴起，写了个简单的随机出号程序，没想到大受MM欢迎。呵呵，后来就一发不可收拾了。回想起来真的是很偶然的第一次啊……

——“阿达连连看”作者顾方

第一次嘛，呵呵，是单位要组织职工进行和工资挂钩的上机业务考试，在一个关系很好的同事强烈要求下（害怕不及格），针对计算机考试程序写了一个非常简单的程序，为此花费了一个晚上，居然做得可以以假乱真。当时同事那惊奇、崇拜的感觉……从此编程的神奇让我和它结下了不解之缘。

——“GLSSPY-ssj超级特工杀手锏”高洛实

我第一次玩电脑是1983年，刚读初中。学校有2台苹果II型电脑，这在当时已经相当先进了，但经常被老师和高年级同学占用。我后来加入学校组织的电脑兴趣小组，就有了使用苹果II型电脑的权利。因为苹果II型电脑有软驱，可以把程序和资料保存起来，比起其他那些电脑只能使用磁带保存，简直是天壤之别。我曾经将一盒录有程序的磁带拿回家，放给父母听，简单枯燥的声音让父母莫名其妙，我倒很得意。

——“英语小精灵EnglishElf”作者王剑开

高中一年级时第一次上劳技课，学会了我最简单的BASIC语言编程，从此便一发不可收拾。第一次用它写一个模仿WPS界面的成绩处理程序，当别的同学仍在用DATA语句手工输入学生成绩的时候，我的程序已经用到记录文件来保存不同班级的成绩。在竞争中超越“同行”的感觉还是比较爽的，呵呵。第一次用BASIC写一个名为“太平洋战机”的游戏，要自己创作一段游戏音乐，第一次感受到程序与程序以外的东西结合，也因此明白一个成形的产品不是写写代码就可以完成的。

——“龙帝引擎”作者龙帝软件

最初的软件成品，虽然很简陋，但对于自己来说就是0到1的转变，从发布软件到看到下载量大于0，心情是十分激动和高兴的。第一次的开发也就是今后踏足共享软件事业的基础。

——“多功能日历”作者郭宇霆

我们的“标准”梦

——“WinMAF”的故事

□作者：蒋国清

我本人在做WinMAF之前也开发过一个软件，但由于选题过大，开发时间过长而夭折了。所以这次就选了一个目前没有经典产品的相册软件，同时也不是很大的软件来做，目标就是打造一个经典出来。在此要特别感谢两位好搭档陈喜华和孙林，在他们还没有看到WinMAF的光辉前途的时候，甚至有人怀疑其没有竞争力的时候就跟我开发这个软件，团队取名为MUTUKIO。和大部分的同行一样，我们也是将所有的业余时间都花在WinMAF的开发上，开发环境很简单，一台PC而已，小组成员分别在不同的城市，所以代码的整合就只能通过宽带网传来传去。

当WinMAF可以将多张相片保存到maf文件，并双击可以直接打开，我们感觉到应该要打造一个具有独立核心技术的文件格式了。但是要将maf文件格式成为标准，取决于WinMAF做得有多么出色和经典，也就是用户数量一定要做大。让WinMAF创建的相册文件（maf文件）成为业界标准，创造出一个所有国人为之骄傲的软件产品，是我们所努力的梦想。作为一个想成为“标准”的产品，目前我们以为很重要一点是对将来要有一个大致的预期。在做之前要先大概的设计好你最终或接近最终软件的样子，然后一个版本一个版本地推进。虽然没有可能一下子就做到最后的版本（时间太长，代码维护和修改都很困难，而且bug也不容易查找和调试，这样开发的软件往往很不健壮），但是一定要有一个目标并且不要轻易改变，一直执行下去。国内的软件作者曾经创造过一些标准，但这并不能说明什么问题，因为所有的结果最后只能取决于我们自己的努力，尽管目前困难肯定很大（主要还是时间太少的问题），但既然是一个梦想，就值得努力去追寻。

很多人看到“文字特效”一般都会想到Photoshop，其实在Flash中完全没必要导入用Photoshop做好的特效图，本期我们将介绍一些常见的静态文字特效和文字动画特效，希望通过这些特效的制作加深大家对Flash基本工具的操作认识，并巩固前面所学的动画基础。

文字特效

——Flash MX多媒体制作系列连载（四）

■北京 潇湘工作室

一、常见静态文字特效

1.空心字的制作

（1）按快捷键Ctrl+N新建一个fla文档。单击工具箱中的文本工具A，并在属性面板的文本类型列表中选择“静态文本”，设置字体为“隶书”，字体磅值为“96”，字体颜色默认使用纯黑色（图1）。

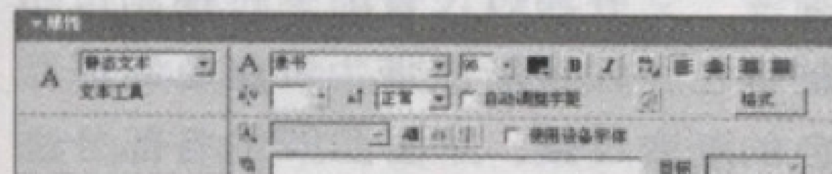


图1

Flash中不同文本的分类

Flash MX为我们提供了3类文本：静态文本、动态文本和输入文本。静态文本即在创作影片时决定其内容和外观的文本；动态文本字段可显示动态更新的文本，如体育得分或股票报价等；输入文本则允许用户为表单、调查表或其他目的输入文本。本期所介绍的文字均为静态文本。

（2）单击舞台，并输入“神州五号”（图2）。单击工具箱中的箭头工具，选中舞台上的字，按两次快捷键Ctrl+B将其分离。

图2

（3）单击工具箱中的墨水瓶工具，并在工具箱的颜色区单击笔触颜色按钮，在弹出的颜色面板中选择绿色。依次在文字的各个边缘单击，显示出文字的绿色边缘线条（图3）。

图3

注意：文字的内部和外部边缘都要单击。

（4）单击工具箱中的箭头工具，依次单击字的填充部分，按Del键删除，最后得到如图4所示的空心字。此过程中某些填充部分不太容易选中，可按快捷键Ctrl+=将其放大后再选择删除。

图4

2.彩虹文字的制作

（1）重复上一节步骤1～2。

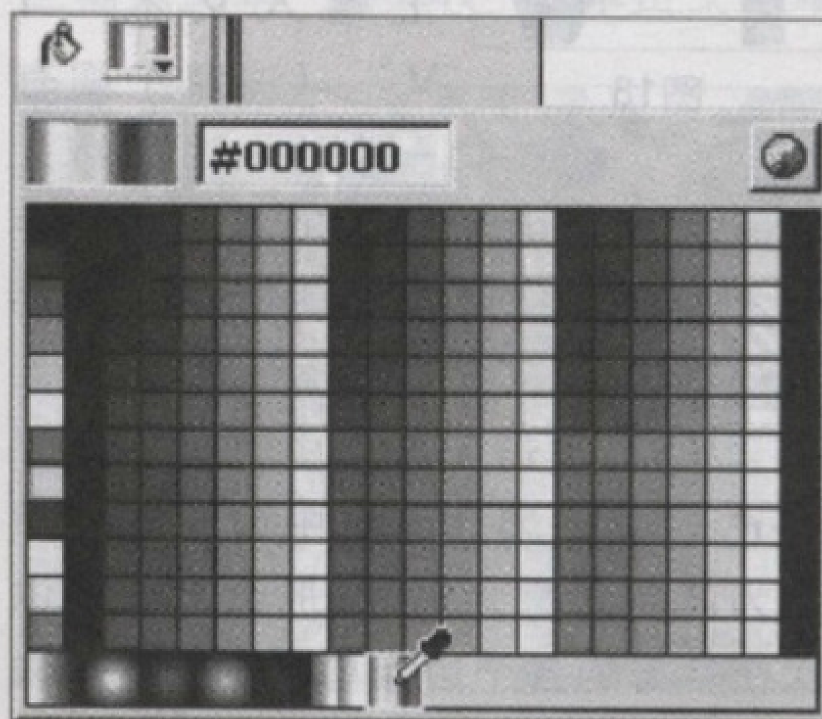


图5

（2）单击工具箱中的箭头工具，全选已分离的字，并在工具箱的颜色区单击填充颜色按钮。在弹出的颜色面板中选择最后一行最右边的按钮（图5）。

（3）最后的彩虹字如图6所示。

图6

更好看的彩虹字

如果仅使用系统提供的一种填充色来制作彩虹字，未免显得太单调了。读者大概还记得我们前面介绍过的混色器面板吧，当选择分离的字体时，我们可以在混色器面板中设置混色方式为“线形渐变”，并通过混色带控制按钮来控制混色带，从而达到改变“线形渐变”填充的目的，此外，我们还可以利用填充变形工具来改变线形渐变填充的方向、宽度等，读者可以自己操作体会。

3.金属文字的制作

（1）按快捷键Ctrl+N新建一个fla文档，单击舞台并在属性对话框中设置舞台背景色为黑色。单击工具箱中的文本工具A，并在属性面板的文本类型列表中选择“静态文本”，设置字体为“Arial Black”，字体磅值为“100”，字体颜色为绿色（使用其他颜色也可，但要能和舞台的黑色背景区分开），其他采

用默认值。

(2) 单击舞台合适的位置，输入“UFO”字样（图7）。单击工具箱中的箭头工具，选中舞台上的字体，连续按两次快捷键Ctrl+B将其分离。单击字外舞台上任何一处取消字的选择（按Esc键也可）。

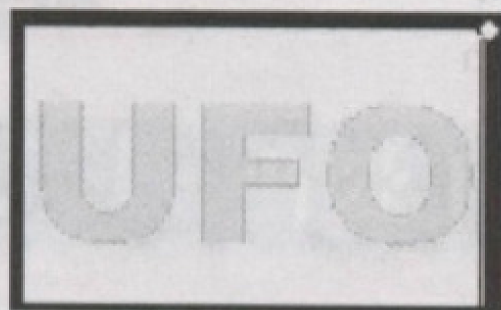

图7


图8

图9

(3) 单击工具箱中的墨水瓶工具，并在属性面板中设置笔触颜色为白色，宽为5，线形为实线（图8）。依次在字母的各个边缘单击，显示出文字的白色边缘线条（图9）。

(4) 单击工具箱中的箭头工具，按住Shift键，依次选中字母的填充部分，按Del键将其删除，得到如图10所示的文字边框。

(5) 全选文字边框，执行“修改→形状→将线条转换为填充”菜单命令。

(6) 单击工具箱中的颜料桶工具，在混色器面板中设置混色方式为“线形渐变”，并设置混色带为由白到灰黑的渐变。单击文字边框进行填充（图11）。



图10　图11

(7) 按Esc键取消选择，单击工具箱中填充变形工具，再单击舞台上的文字，此时文字两边出现两条线，同时有3个控制按钮（图12）。这两条线限制了渐变的作用范围，右边方形控制按钮用于控制两条线间的距离，即控制渐变作用范围，右上角的圆形控制按钮控制渐变的角度，中间的圆形控制按钮控制渐变的位置。



图12　图13

(8) 调整线形渐变为由下到上（图13）。

(9) 单击工具箱中的颜料桶工具，在混色器面板中设置混色方式为“线形渐变”，在混色带下单击增加一个混色带控制按钮（偏离中心一些），并设置混色带渐变为由黑到白，再由白到黑（图14）。

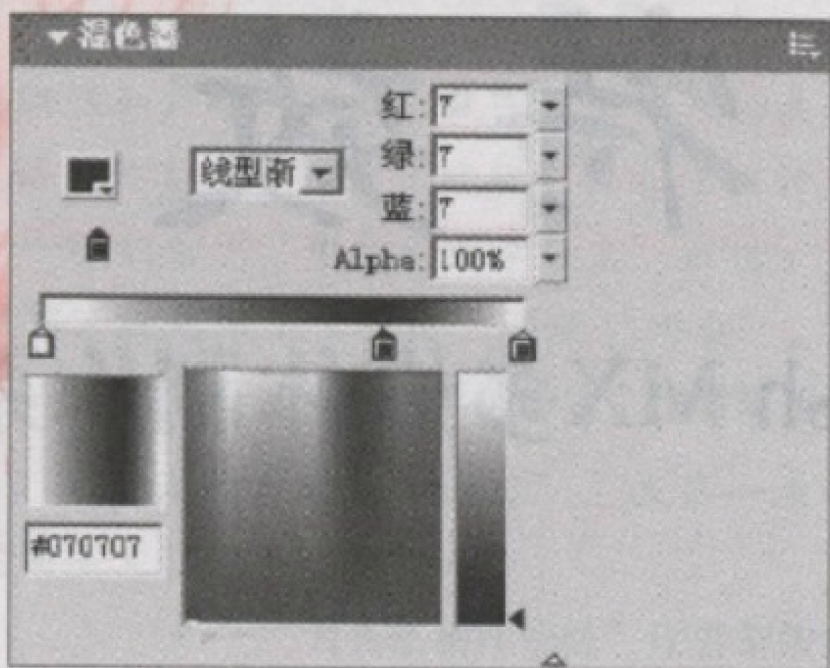


图14

(10) 单击文本框的中间进行填充，最后的效果如图15所示，当然，填充的效果还可以多样化，不过要保证有金属的质感，图16为另一填充效果。



图15　图16

4.立体文字的制作

(1) 按Ctrl+N新建一个Fla文档，单击工具箱上的文本工具A，在属性面板中进行如图17所示的设置。

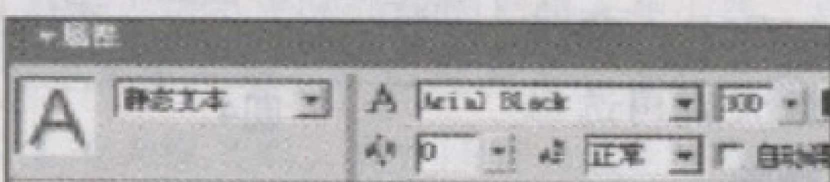
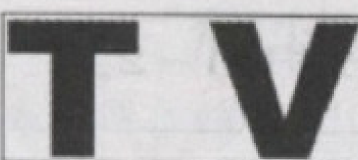


图17

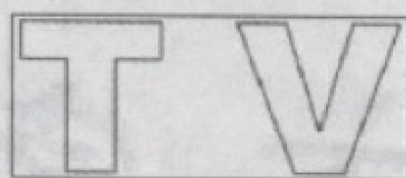
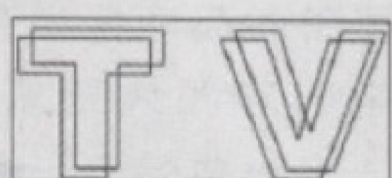

图18

(2) 在舞台上输入文本“T V”（注意中间有一空格，图18），单击工具箱中的箭头工具，选中文本，连续按两次快捷键Ctrl+B将其分离。

(3) 单击工具箱中的墨水瓶工具，并在属性面板中设置笔触颜色为蓝色，宽为1，线形为实线。依次在字母的各个边缘单击，显示出文字的蓝色边缘线条。

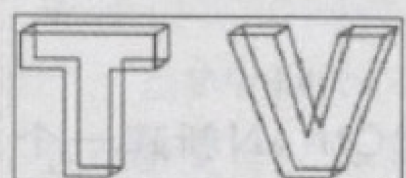
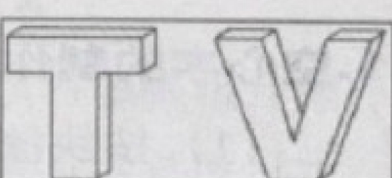
(4) 单击工具箱中的箭头工具，按住Shift键的同时依次单击选中文本中心的黑色区，按Del键将其删除，得到一空心字（图19）。

(5) 全选空心字，按Ctrl+C将其复制到剪贴板。按Ctrl+V将空心字粘贴到舞台，并调整舞台上两个空心字的位置（图20）。



图19　图20

(6) 单击启用工具栏上的按钮，接着单击工具箱中的直线工具，在属性面板中设置线条颜色为蓝色，线宽为1，线形为实线。依次连接两个空心字的主要端点（图21）。

(7) 单击工具箱中的箭头工具，单击并按Del键删除一些冗余线段，得到如图22所示3D外观比较强的立体对象。



图21　图22

(8) 单击工具箱中的填充工具，按Shift+F9打开混色器面板。在混色器面板中设置混色方式为“线形渐变”，并通过设置渐变带控制按钮的颜色，设置渐变带为浅蓝色到深蓝色的渐变过渡。单击图22的各部分进行填充（图23）。

(9) 单击工具箱中的箭头工具，依次单击各边框，按Del键删除边框（图24）。之后我们制作该图形的倒影。后面我们不再对图层1操作，所以单击图层1右边的第二个●，●将变为将图层1锁住。

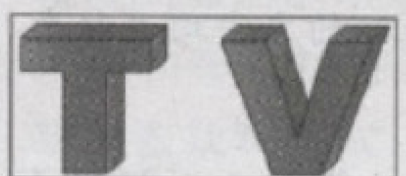


图23　图24

(10) 连续单击3次时间轴层控制区的增层按钮，在图层1上方增加3个图层（图层2、图层3和图层4）。在时间轴层控制区中将图层1挪到图层2和图层3的上方（图层4的下方）。选中图层2，按Ctrl+V将刚才复制到剪贴板的空心字粘贴到图层2


图25

的舞台上。

（11）执行“修改”→“变形”→“垂直翻转”命令使图层2的空心字锤垂直翻转（图25）。

（12）选中图层2舞台上的翻转空心字，依次按Ctrl+C和Ctrl+V将其复制粘贴到图层2的舞台上。依次调整图层2舞台上的两个翻转空心字到合适的位置（图26）。

（13）单击工具箱中的箭头工具，单击某些冗余的线，然后按Del键删除（图27）。

（14）单击工具箱中的直线工具，依次连接图层2的各个顶点，然后再单击工具箱中的箭头工具，再删掉某些冗余的线（图28）。


图26


图27


图28

（15）单击工具箱中的填充工具，使用刚才的线形渐变颜色填充图层2图形各部分，最后双击边框，按Del键将其删除。选中图层2上所有对象，在混色器面板中调节其Alpha值为60%，结果如图29所示。以下为了增强渲染效果，我们需要设置一下对象的环境。

（16）单击图层3，再单击方形工具□，在工具栏的颜色控制区设置无笔触颜色，填充颜色为蓝色。在图层3的舞台上选取合适位置，绘制一个大小合适的矩形，并在混色器面板中设置其Alpha值为60%（图30）。

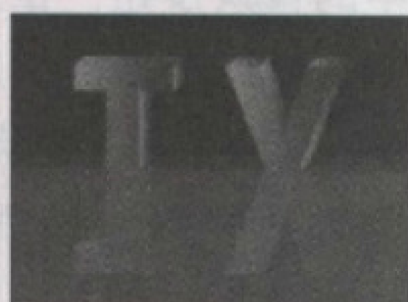

图29


图30

（17）单击图层4，再单击方形工具□，在工具栏的颜色控制区设置无笔触颜色，填充颜色为浅蓝色。在图层4的舞台上选取合适位置，绘制一个大小合适的矩形，并在混色器面板中设置其Alpha值为60%（图31）。

（18）单击舞台空白处，单击属性面板中的“背景”按钮，在弹出的颜色块面板中选择深蓝色，最后运行的效果如图32所示。


图31


图32

注意：虽然我们采用了2D的软件制作了3D的效果，但所制作的对象并不具有3D信息。

二、文字动画特效

文字动画特效，顾名思义，就是让文字具有动画般效果的特效，前面我们介绍过书写模拟、淡入淡出和留影效果，这些都是常见的文字动画特效，下面我们再介绍几种比较常见的文字动画特效的制作。

1.走马灯特效

（1）按Ctrl+N新建一个fla文档，执行“文件→导入”菜单命令打开“导入”对话框，在对话框中选择一副图形导入到舞台上（图33）。注意：用于走马灯特效的图片一般要使用色彩比较多变的图片。


图33

（2）单击时间轴层控制区的增层按钮，在图层1上方增加一个图层（图层2）。单击工具箱中的文本工具A，并在属性面板的文本类型列表中选择“静态文本”，设置字体为“Arial Black”，字体磅值为“100”，字体颜色随意，其他采用默认值。单击图层2的舞台，在舞台上输入文本“Flash”。单击工具箱中的箭头工具，单击图层1第1帧的舞台对象，将其移到合适位置（图34）。



图34

（3）单击图层1第20帧，按住Shift键的同时单击图层2第20帧，按快捷键F6同时在两个图层的第20帧处插入关键帧。单击图层1第20帧处的舞台对象，将其移到合适的位置（图35）。



图35

（4）右键单击图层1第1帧，在弹出菜单中选择“创建补间动画”



图36

项。右键单击时间轴层控制区的图层2，在弹出菜单中选择“遮罩层”项。接下来就可以按快捷键Ctrl+Enter预览走马灯动画效果了，如图36所示为其播放某一时刻。

2.光影变换特效

（1）按快捷键Ctrl+N新建一个fla文档，单击舞台，单击属性面板中的背景按钮，在弹出的颜色块面板中选择蓝色。单击工具箱中的矩形工具，再依次单击颜色区的笔触颜色按钮和无色钮设置笔触颜色为无色。

（2）单击颜色区的填充色按钮，按快捷键Shift+F9打开混色器面板。在混色器面板中设置如图37所示，其中颜色渐变控制按钮白黑交替出现。

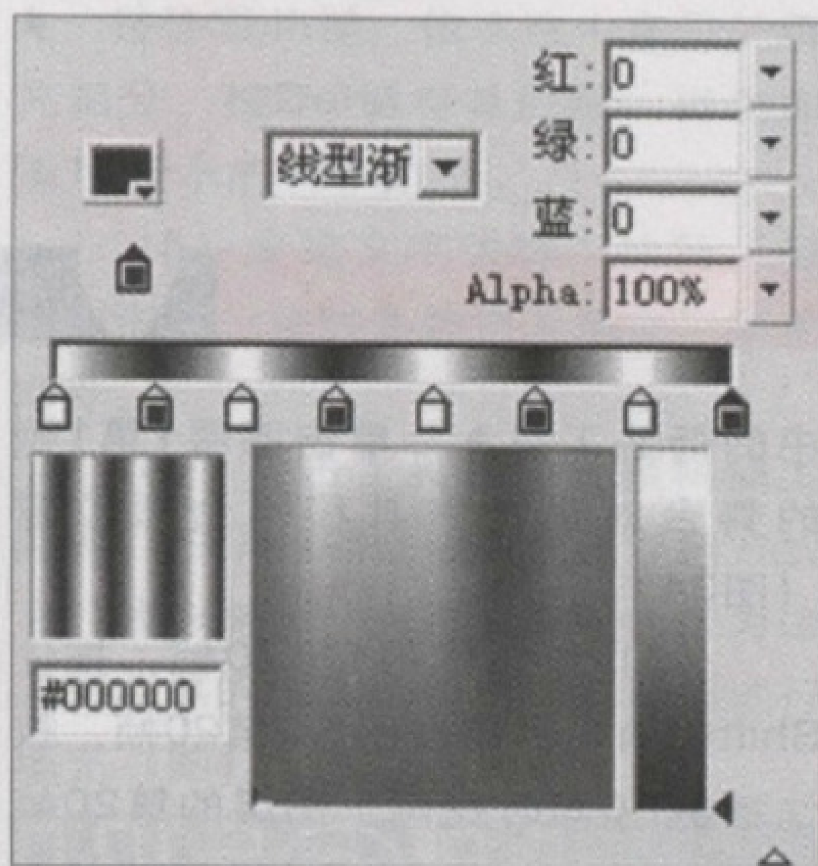


图37

（3）在舞台上画出一个大小合适的矩形（图38）。选中舞台上的矩形，按快捷键Ctrl+G将其群组。按快捷键Ctrl+2使舞台居中，选中矩形，依次按快捷键Ctrl+X和Ctrl+V将其剪切粘贴到舞台中心。



图38

（4）单击时间轴层控制区的增层按钮增加1个图层（图层2）。

（5）单击工具箱中的文本工具A，打开属性面板，并在属性面板的文本类型列表中选择“静态文本”，设置字体为“隶书”，字体磅值为“80”，字体颜色黑色，其他采用默认值。单击图层2第1帧，并在舞台上输入文本“光影”。按Ctrl+2使舞台居中，选中文本，依次按快捷键Ctrl+X和Ctrl+V将其剪切粘贴到舞台中心（图39）。



图39

（6）选中文本，连续按两次快捷键Ctrl+B将其分离。选中舞台上的文本，按Ctrl+C复制到剪贴板。

（7）单击时间轴层控制区的增层按钮增加1个图层（图层3）。单击图层3第1帧，按Ctrl+V将分离的文本粘贴到舞台上。注意：图层2和图层3上的对象要对齐，所以，两个图层上的对象都要先按Ctrl+2使舞台居中，然后选中文本，依次按快捷键Ctrl+X和Ctrl+V将他们剪切粘贴到舞台中心。

（8）单击图层2第1帧，此时图层2上的对象被选中。执行“修改→形状→柔化填充边缘”命令，打开“柔化填充边缘”对话框。在“柔化填充边缘”对话框中进行如图40所示的设置。

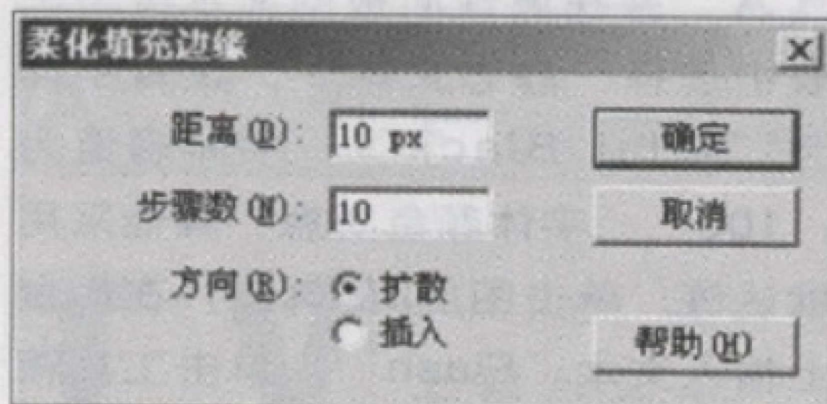


图40

（9）单击确定按钮回到舞台，此时舞台的对象如图41所示。

（10）单击图层1第15帧，并按快捷键F6插入关键帧；分别单击图层2和图层3的第15帧，并按快捷键F5扩展静止帧到30帧处。

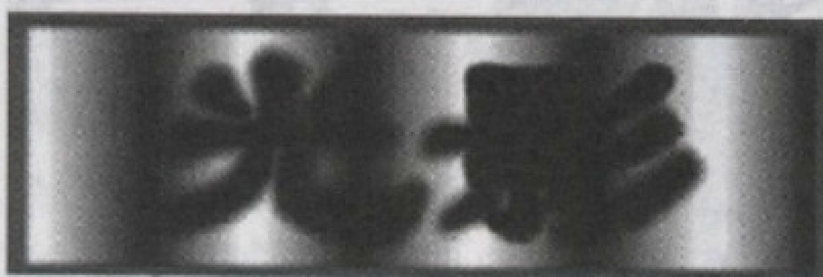


图41

（11）单击图层1第1帧，调节该帧处舞台上的对象，使其右边与文本的右边对齐（图42）。



图42

（12）单击图层1第30帧，调节该帧处舞台上的back元件实例，使其左边与文本的左边对齐图43）。



图43

（13）右键单击图层2，在弹出菜单中选择“遮罩层”项。接着右键单击图层1第1帧，并在弹出菜单中选择“创建补间动画”项。

（14）单击工具箱中的箭头工具，全选图层3上分离的文本对象。单击工具箱中的颜料桶工具，在混色器面板中设置与上图37一样。单击图层3舞台上分离的文本对齐进行填充。

（15）单击图层1的第1帧，按住Shift键的同时，单击图层1第15帧全选图层1的1～15帧。右键单击图层1的第1帧，在弹出菜单中选择“拷贝帧”项。右键单击图层1第16帧，在弹出的菜单中选择“粘贴帧”项。

（16）单击图层1的第16帧，按住Shift键的同时，单击图层1第30帧全选图层1的16～30帧。右键单击图层1第16帧，并在弹出的菜单中选择“翻转帧”项。分别单击图层2和图层3的第30帧，并按快捷键F5扩展静止帧到第30帧处。图44为按快捷键Ctrl+Enter进行播放的效果。



图44





编外杂谈

——HK JoyTrip 游记

五月中旬，BenQ在深圳和香港举办了“2004明基JoyTrip”活动，邀请了各地的众多媒体参加。熬了一个通宵的电子土豆，刚从杂志制作的“火线”上撤下来便加入JoyTrip之旅，从北京奔赴湿热的南国。我们乘坐的航班颇为不顺，出发前就延误了一个多小时，好不容易上了天了，才过了一个小时就觉得飞机在下降。土豆不禁一喜，这么快，难道波音777变超音速“协和号”了？幻想很快破灭了，机长通知说由于广东上空雷雨交加，为安全起见要中途备降武汉，顿时ft。等到再次起飞，在深圳落地已是晚上7点半，本来2个多小时的航程，至此已在机舱里闷了6个小时。

第二天清晨和各地的媒体同行一起出发过关，走出香港落马洲关口后便迎头撞上一块指示牌——“乱抛垃圾，随地吐痰，罚款港币1500元！”……。活动前我们拿到了一件印有巨大的BenQ logo的蓝紫色（明基的VI色彩）T恤，正式活动当天要求来宾都穿上它参加，结果下午自由活动时，便有100多人身着广告衫在旺角数码市场和附近的女人街“招摇过市”。由于自由活动只有2小时，习惯了慢悠悠混迹于中关村大小卖场的电子土豆，这次只好在旺角数码市场“跑步观店”了。


旺角“西洋菜街”，香港最大的数码市场之一，人气极旺。

香港的电脑配件主要集中在九龙的高登和旺角电脑中心、港岛的湾仔电脑城等处，这些地方也销售笔记本电脑和数码产品，价格比大型连锁店相对便宜一些。在香港各处分布着许多电子产品连锁店，包括丰泽(Fortress)、百老汇(Broadway)、泰林和电讯盈科专门店等等，数码产品品种异常丰富、购物环境良好是它们的共同特点。国美也于去年11月进驻了香港市场，其旗舰店也设在旺角。旺角是香港最繁华的地区之一，对于数码爱好者来说，旺角在香港的地位，无异于北京的中关村。

香港的大型连锁店主要销售行货，虽然价格稍贵，但品质和服务都有保证，而且7天之内可以免费退换。其实就数码相机产品来说，香港行货的价格并不算很便宜。土豆五一前在中关村以2280大洋买的佳能A75，在丰泽的柜台上就赫然标着2280元（港币，下同；1港币约合1.06元人民币），而风行水同志的“爱机”——SONY F717，在多家连锁店里标价5600～5980元不等（中关村价格仅为5000元人民币左右），倒是佳能A80的2980元相对便宜（同时期内地报价33XX元）。街边一般店铺里的水货价格就比较“离谱”了，多款DC水货与行货相差近千元，A80水货报价仅23XX元，而据说前一天同行的一位仁兄居然在铜锣湾附近的水货店问到了18XX元的价格，令土豆大跌眼镜，不禁怀疑是否JS拿A60 Remark的:)。相对来说，香港的手机价格更有吸引力，不仅行货比内地便宜不少（比如索爱的Z208行货卖12XX元，同期内地市场要16XX元），新机到货速度很快，而且还能找到许多很少见、甚至不在内地发布和销售的靓机。


在连锁店里“体验”Xbox游戏的小学生。

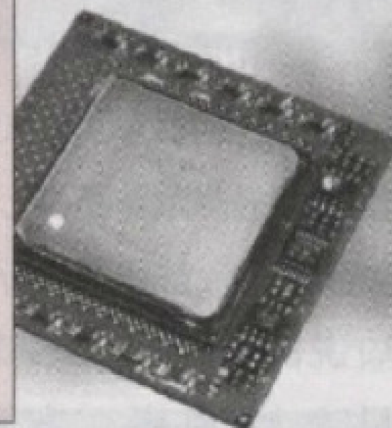
给土豆留下很深印象的是，大多数香港的数码产品零售店都提供了免息的分期付款方式，一些店铺甚至直接以“XXX元×12月或×24月”的方式标价，这自然是为了方便广大喜好数码产品，却囊中羞涩的香港学生们。以这种方式销售对信用体系的要求很高，一般来说，学生购买时需要出示证件和信用卡，而一些店铺会选择按月把帐单寄到学校。

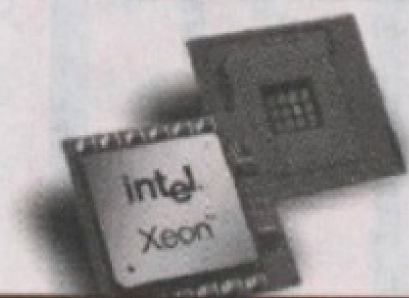
蓉笛
darwin@popsoft.com.cn

千呼万唤始出来 揭开Intel 64位处理器的神秘面纱

■福建 陈旭波

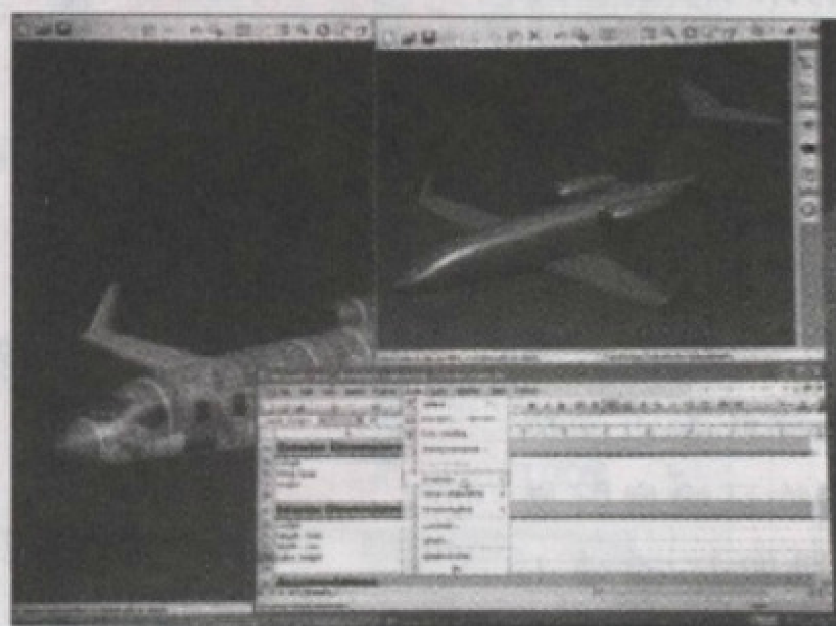
今年处理器领域最具爆炸性的消息，当属Intel宣布要推出X86-64架构处理器，相关技术随后被Intel正式命名为“Intel Extended Memory 64 Technology”（64位扩展内存技术，简称EM64T）。回想过去一年，当竞争对手AMD发布Opteron及Athlon 64等64位处理器时，Intel表现出不屑一顾的态度，甚至屡屡抛出“64位革命现在无用”的言论。以前的是是非非已经烟消云散，Intel的加入预示着64位计算的暴风雨就要来临！





凤凰涅磐，因何而生

——Intel为何推行X86-64战略



Intel在IDF上展示EM64T技术。

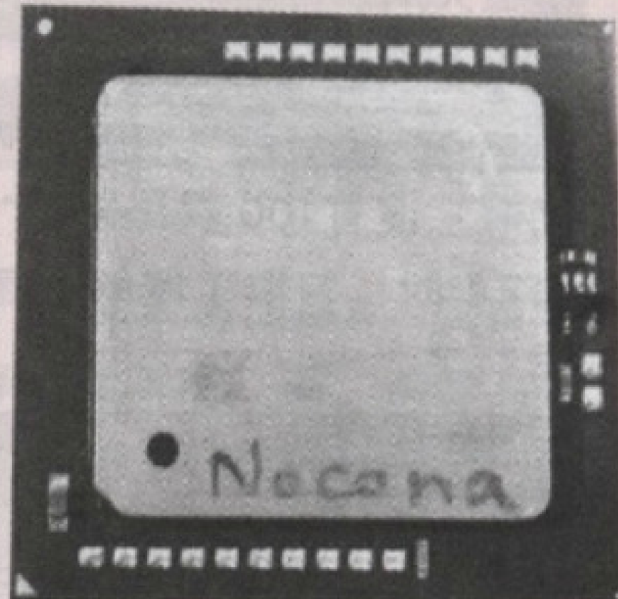
早先一直对64位计算进入主流领域持“否定”态度的Intel，为何突然来了个180度的大转弯？事实上，老谋深算的Intel早就做好X86-64计划，就等必要时进入备战状态。可商场如战场，形势逼人！在今年春季的IDF大会上，Intel不再“沉默”了。

1.来自竞争对手的强大压力

面对实力雄厚、能在业界呼风唤雨的Intel，AMD想进一步“虎口夺食”，没有先发制人的策略，抢先占领制高点是绝对不行的。研发64位处理器，不但能满足服务器市场的需要，还能将桌面计算也带入64位时代，一箭双雕的市场策略，AMD能不心动吗？AMD Opteron已经取得HP、IBM等服务器大厂的采纳，AMD公司的业绩由黑变红，Opteron起着重要作用。Intel的Xeon在服务器市场的份额正遭受Opteron的蚕食，用户需求在64位计算的号召下“与时俱进”了。让32位的Xeon继续撑下去？当Opteron进一步量产后，Xeon在服务器市场的半壁江山将被撼动。

不可否认的是，Intel引入EM64T技术会影响Itanium（即安腾，是Intel针对服务器市场的64位CPU）的部分市场，但与让Xeon陷于被动相比，还是利大于弊。及时迎击才是上策，Intel的EM64T技术将首先应用在Nocona Xeon上，该款处理器将于今年第三季度上市，支持800MHz前端总线，拥有1MB的二级缓存和4MB的三级缓存。

而在桌面领域，AMD Athlon 64现在已是“万事俱备，只欠东风”，64位的Windows XP预览版本已经发布，无需昂贵的Buffered内存支持的Socket 939接口处理器也快要上市，如果90纳米工艺的Athlon 64能按照计划在今年第三季度实现量产，凭借着64位的强大号召力和相对低廉的价格，它在市场上将大受欢迎。



被“曝光”的Nocona Xeon

“小心驶得万年船”，在AMD 64位处理器的强大压力下，Intel顺应潮流，及时推出X86-64处理器才是明智之举。

2.推动新一轮消费热潮

时至今日，主流CPU的运算速度足以满足多数应用的需要，要想让广大用户产生购买欲望或升级，没有“新式武器”是万万不行的。作为PC产业的掌舵者之一，Intel参与规划了下一代PC架构、数字家庭、无线移动等新技术，但最具号召力的还是来自CPU的革命性变化。

通过对Prescott核心P4的内部结构图进行分析，一些业内人士认为Prescott核心中安置了支持64位运算的部件，至于何时能开启隐藏的64位处理能力，将由Athlon 64的市场表现决定。这种猜测是否属实还有待验证，不过可以肯定，Intel已经为64位平台做好了准备，等到合适的时机，Intel将为大家献上节日的蛋糕。而当Intel正式开启桌面处理器的64位运算技术后，我们也将迎来真正的下一代Pentium处理器（也许就是“Pentium 5”）。凭借着Intel在业界的强大影响力，新

一轮PC消费热潮可能由此启动。

3.来自重要合作伙伴微软的需要

经过多年的发展，Windows系统逐渐走向成熟，再也不是那个弱不禁风、稍有不慎就崩溃的“瘟酒屋”、“瘟酒吧”。微软的下一代操作系统（代号Longhorn）尽管带来了更绚丽的外观、更安全的性能及全新的文件检索系统，但它能否像“前辈”那样风光还是未知数。



微软操作系统发展蓝图

要完全发挥64位平台的运算能力，需要64位的操作系统进行支持。凭借着Windows的垄断地位，当主流消费市场进入64位运算时，微软的64位操作系统也将成为用户首选。Longhorn的一再推迟发布，到底是技术还是市场策略的原因？鉴于微软与Intel的利益互动关系，微软很有可能在等待64位主流市场的形成，配合64位版的Longhorn再掀销售热潮。

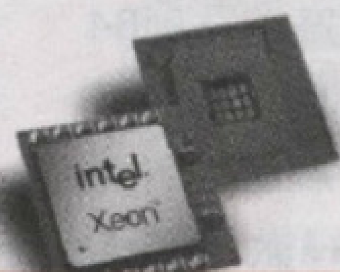
4.确定IA-64和X86-64的并行发展策略

目前Intel已经确定走IA-64（之前64位的Itanium处理器采用的架构）和X86-64两条并行路线的策略，宣称不会放弃Itanium产品的开发。“手心是肉，手背也是肉”，两种类型的64位处理器能和睦相处吗？成本占据优势的X86-64处理器会不会对Itanium构成威胁？

事实上，作为一种全新设计的产品，一个纯粹的64位平台，Itanium的性能提升潜力远在X86-64处理器之上。在对浮点运算有很高要求的领域，它仍然备受青睐。面对Opteron在中低端服务器及工作站上咄咄逼人的气势，Intel只能舍弃原先Itanium向低端渗透的计划，让Itanium主攻高性能运算市场，巩固中低端及主流市场的任务则交给新的X86-64处理器。



主攻高性能运算市场的Itanium 2。



深入剖析，揭开面纱
——解读Intel的64位扩展技术

对于电脑爱好者来说，最关心的莫过于EM64T技术架构的设计。为实现对原有32位甚至16位代码的支持，EM64T只能是在IA-32架构（X86-32）基础上的增强设计。摆在不少朋友面前的疑问，恐怕就是EM64T能否兼容AMD 64位架构的指令体系。两者之间有多少相似之处？下面我们从几个主要方面进行剖析。

1.处理器工作模式

如何在IA-32架构基础上实现对64位寻址的支持？在32位和64位平台过渡的问题上，Intel采用了两种处理器工作模式来解决，分别是传统的IA-32模式和扩展的IA-32E模式。IA-32模式允许处理器运行在保护模式、实地址模式和虚拟8086模式，和现在的IA-32架构没有什么不同；IA-32E模式则在处理器运行64位操作系统时被使用，通过设置“扩展功能开启寄存器”的特定位置，处理器就知道自己是否应工作在IA-32E模式下。

IA-32E模式有两个子模式：64位模式和兼容模式。当你在64位操作系统下运行64位程序时，处理器工作在64位子模式下，它提供了64位扩展技术带来的诸多优势，比如更大的内存寻址空间、更多的可用寄存器、64位指令指针、新的中断优先级控制等；当你在64位操作系统下运行16位或32位程序时，执行代码将被添加单独的代码前缀，处理器工作在兼容子模式下，这些程序无需重新编译就可运行，如同传统的保护模式，应用程序的内存寻址空间被限制在线性寻址空间最初的4GB大小内。

对比AMD的X86-64体系，你会发现两者间的实现方式其实相同，只是使用了不同的命名。对应Intel的IA-32模式，AMD的命名是“Legacy mode”（继承模式），而对应IA-32E模式的命名则是“Long mode”（长模式）。

多模式结构和功能列表

操作模式	需要的操作系统		程序是否需要重新编译	默认地址数据位数	默认操作数位数	寄存器扩展是否可用	通用寄存器容量
IA-32E	64位模式	64位	需要	64	32	可用	64
	兼容模式	64位	不需要	32	32	不可用	32
				16	16	不可用	16
IA-32	保护模式	32位	不需要	32	32	不可用	32
				16	16	不可用	16
	虚拟8086模式	32位	不需要	16	16	不可用	16
	实模式	16位	不需要	16	16	不可用	16

2.寄存器的改进

寄存器是处理器保存数值的独立储存区域，增加寄存器数量可减少CPU对内存的访问次数，提高执行效率。AMD在开发64位架构时面临着一个千载难逢的机会——没有任何其他的X86处理器可运行64位代码，它可放心地按照自己的设计意图扩充寄存器。得益于扩充的寄存

器，Athlon 64在处理64位程序时性能会有显著提升。

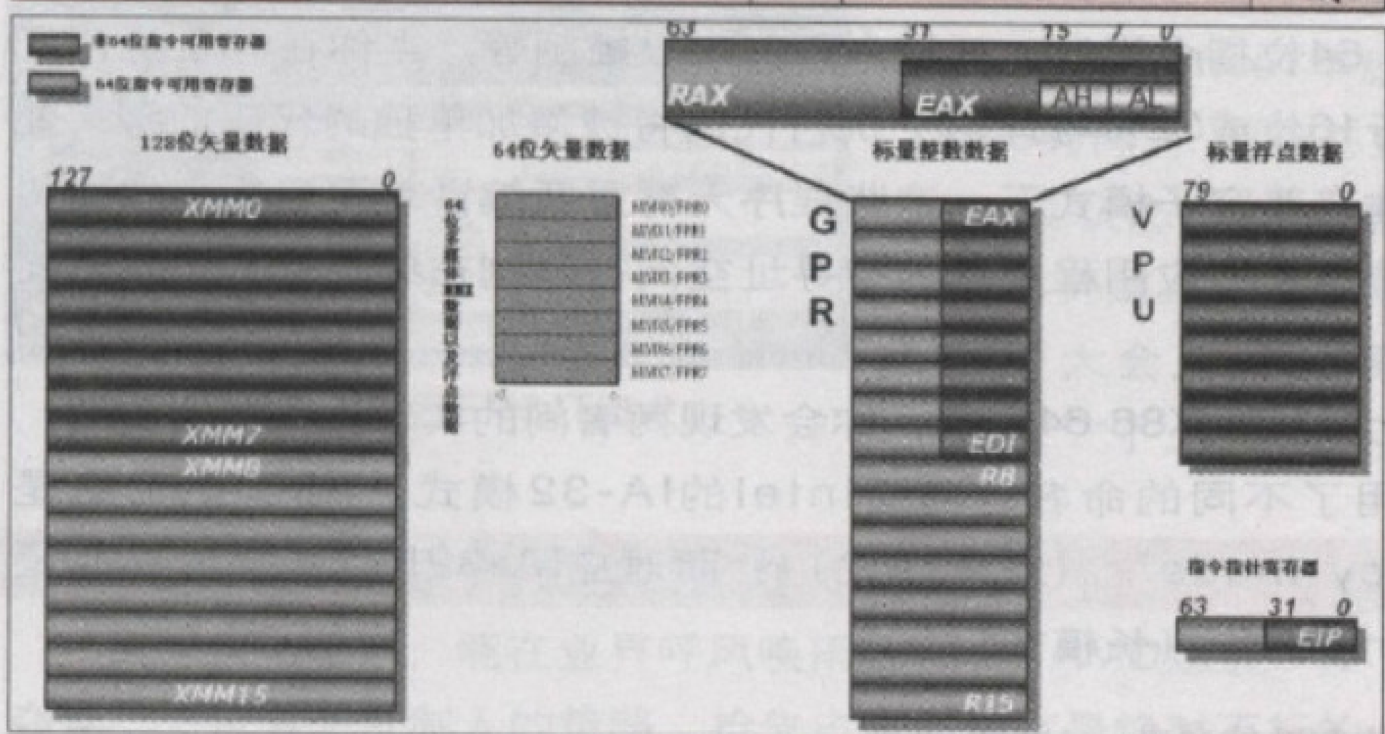
寄存器方面的改进是64位CPU的显著特征之一，而Intel会带来哪些变化？EM64T架构把原有的8个通用寄存器扩充到64位，同时又增加8个新的64位通用寄存器，但只有当程序运行于64位模式时，你才能享受这些多出来的寄存器扩展资源。对比AMD64架构，Intel在通用寄存器上的改进如出一辙。

在Intel的大力推动下，目前SSE、SSE2等扩展指令集得到广泛应用，为进一步提高它们的执行效率，Intel又新增了8组128位的XMM寄存器（也称SSE寄存器）。与AMD 64架构相比，Intel的XMM寄存器可支持SSE3指令集，不过AMD也计划在未来产品加入对SSE3的支持。

为了实现64位操作数的存取，Intel同样把指令指针寄存器扩展到64位。对于浮点寄存器，Intel保留了IA-32架构的设计。在寄存器方面的变革，Intel的做法也与AMD基本相同，这为两者的兼容提供了基本保证。

寄存器扩展变化表

	64位模式			兼容及传统模式		
	名称	数量	位数	名称	数量	位数
通用寄存器	RAX、RBX、RCX、RDX、RBP、RSI、RDI、RSP、R8–R15	16	64	EAX、EBX、ECX、EDX、EBP、ESI、EDI、ESP	8	32
指令指针寄存器	RIP	1	64	EIP	1	32
标志寄存器	EFLAGS	1	32	EFLAGS	1	32
浮点寄存器	ST0–7	8	80	ST0–7	8	80
MM寄存器	MM0–7	8	64	MM0–7	8	64
XMM寄存器	XMM0–15	16	128	XMM0–7	8	128
堆栈宽度	/		64	/		16或32



寄存器扩展示意图

3.指令集的变化

要使用扩展的寄存器存取64位操作数，EM64T技术必须对指令集进行相应调整。Intel同样引入了REX前缀，一个指令只能有一个REX前缀，一旦它被使用，就必须放在操作码字节或两字节操作码的扩展前缀之前，其他位置的REX前缀将被忽略。为适应64位线性地址空间，64位模式下，所有“近分支转移指令”被强迫为64位，无需REX前缀。另外，AMD 64架构针对操作数转换新增指令的做法，也同样被Intel采用。

4.寻址范围

从理论上讲，X86-64处理器可提供64位寻址能力，但实际上AMD的Opteron和Athlon 64仅仅提供了48位的虚拟寻址能力，完全的64位寻址要在未来的某个版本中才会提供。“凑巧”的是，第一个采用EM64T架构的Intel处理器也将只支持48位的线性地址，规范的地址必须将“位63”到“位48”全部用0或1填充，具体将根据“位47”的值决定。

5.内存溢出保护

针对内存溢出漏洞的攻击一直层出不穷，为了从硬件底层解决这一问题，AMD 64架构提供了NX（Non Execute，非执行代码）位保护功能，配合操作系统的支持（Window XP SP2具备该功能），可远离内存溢出错误。对于首款采用EM64T技术的Intel Nocona Xeon处理器来说，是否会提供类似功能还没有明确的信息，不过从相似技术已在Itanium上应用判断，EM64T架构的处理器迟早也会具备内存溢出保护功能。



支持NX位功能的Athlon 64处理器

总而言之，Intel的EM64T技术采取了兼容AMD 64架构的指令体系，目前针对AMD 64架构设计的软件也能运行在未来的Intel X86-64处理器上。事实上，Intel向AMD“妥协”的原因，主要还是来自微软的压力。与AMD相比，Intel启动X86-64计划的时间要晚一些，为节约开发时间，微软不想为Intel和AMD开发多个不同的版本，Intel最终只能选择兼容。

未来战场，鹿死谁手

——Intel的“杀手锏”武器

商场上没有永远的敌人，也没有永远的朋友。借助Intel强大的市场力量，X86-64处理器走向主流市场指日可待。未来日子里，Intel和AMD共同把64位“甜饼”做大的同时，它们之间的竞争还将继续上演。未来64位战场将鹿死谁手，关键要看AMD能否抵挡住Intel的“杀手锏”攻击。

1.主频上与对手拉开差距

主频并不代表一切，但P4的成功似乎验证了一条市场规则：“主频不是万能，但没有高主频是万万不能。”从Prescott的流水线设计，我们可猜测Intel还将利用主频优势打压AMD。CPU流水线越长，意味着任务分解越细化，每个管道单元的工作量越少，越能承受更高的工作频率。Prescott的流水线达到惊人的31级，从Prescott核心“演变”下来的Intel X86-64位处理器，也将具备主频提升潜力大的

（下转71页）

最后的蛋糕？

国产品牌“游戏用PC”登场

■晶合实验室 魔之左手

虽然国内的游戏产业一直在各种政策的摇摆中艰难前进，但作为大有希望的新兴行业，其前进的脚步是无法阻止的。如今不仅报刊、网站、电视等媒体逐渐接受并将相当多的注意力转向这一行业，以商用机起家的国内PC厂商们，也开始将目光投向了游戏领域。联想、方正、TCL等PC厂商不约而同地推出了采用高端CPU和高性能显卡、声卡，偏向于游戏应用的PC产品，一些二三线厂商也纷纷推出类似产品，甚至连一直不太注重高端家用产品的长城电脑也借助“长城宽带”的优势，将其性能并无明显优势的产品标榜为“网络游戏平台”。这种“集体转变”意味着什么呢？让我们深入探寻这一转变的由来。

型号	配置	指导价
卓越传奇M-6300 比较	Intel Pentium4 HT 2.6G/512M/120G/16XDVD/ATI9200128M显卡/56KMODEM/10-100M/5.1音箱/17"	7650 —
卓越传奇M-6010 比较	INTEL Pentium4 HT 2.6G/256M/120G/16XDVD/ATI9200128M显卡/56KMODEM/10-100M/5.1音箱/17"	7900 —
影音王MCAVE-6020 比较	INTEL Pentium4 HT 2.6G/256M/80G/16XDVD/ATI920064M显卡/56KMODEM/10-100M/2.1音箱/17"	7450 —
影音王MCAVN-5150 比较	INTEL Pentium4 2.8G/256M/80G/16XDVD/ATI920064M显卡/56KMODEM/10-100M/17"	6900 —
影音王MCAVN-5110 比较	INTEL Pentium4 2.66G/256M/80G/16XDVD/ATI920064M显卡//56KMODEM/10-100M/17"	6300 —
影音王MCAVN-5016 比较	INTEL Pentium4 2.5G/256M/80G/16XDVD-ROM/ATI920064M显卡/56KMODEM/10-100M/17"	5700 —
[illegible]	Intel Pentium4	

1.更多报价：北京 整机类 台式机 确定 2.

上图是我们的合作媒体“太平洋电脑网”上某国内品牌电脑2004年5月25日的报价，我们可以从这份报价表中发现，这些主流配置的家用电脑价格均在8000元以下。相对于当年基础配置机型动辄万元以上的价格，目前品牌PC的利润空间已被大大压缩，品牌PC无奈地走向薄利时代。由于品牌机厂商负担着研发、宣传、销售等部门的大量费用，还需要维持一定的品牌形象，因此其产品必须拥有一定的利润空间，而不能像攒机商那样“有得赚就行”。

其实，国内品牌机厂商的这些困扰，很早就摆在了国外知名品牌的面前。例如在美国市场上，主流PC产品的价格也从数千美元迅速下降至上世纪末的千余美元，直到目前的数百美元，与其他大型家用电器（如电视机、冰箱等）的价格基本持平，甚至要远远低于数字电视等新潮电器的价格。这一变化已直接或间接导致了我们熟悉的AST（虹志）、COMPAQ（康柏）等美国厂商的消失。

某著名国外品牌的PC网上直销报价（不包括显示器）

然而，在这些传统的PC制造商外，还有一些另类厂商，它们的PC产品标价仍然高高在上，动辄数千美元。虽然这些另类厂商的出货量远小于HP、DELL等大厂商，但利润率却让后者羡慕不已，例如最近频频出现在网络媒体上的加拿大VOODOO电脑公司。这些公司保持高价格的重要原因，便是来自其电脑产品的主要销售对象——高端游戏玩家。

我们认为，就目前趋势来看，家用电脑有以下几个发展方向：

1.外设和数码应用，它可带动周边设备的销售。最近几年联想、方正等厂商已经在销售整机的同时，采用捆绑或给予价格优惠方式，销售许多外设和数码产品。

2.家庭影音应用，周边设备较多，价格较高，利润率也较高，但要与传统家用娱乐电器正面竞争。我们过去在“新品初评”栏目中介绍过的Acer的AspireⅢ、联想的“天骄”系列、方正的“影音王”系列等都属于该类产品；而一些配件和外设厂商提出的“决战客厅”等概念也与家用整机的这种方向不谋而合。

3.游戏应用，这类型电脑需要最高配置，价格惊人，利润也最丰厚，而且可以把与家用游戏机的竞争风险推给电脑游戏的制作和发行公司。受到这种高利润的诱惑，HP、DELL等传统厂商也在试图渗入针对游戏应用的家用PC市场，并且推出了相当出色的产品。



由于种种原因，这些价格高昂的国外品牌产品很少进入内地市场，因此我们对这类PC的直接体验只能来自于国内厂商的产品。联想的锋行A系列便是这类

联想锋行A 3D性能测试成绩

项目	联想锋行A 8031
3DMark2001 SE v330得分	
1024X768	6608
1280X1024	4561
3DMark03 v340得分	
1024X768	1795
1280X1024	1229
单纹理贴图M Texelss	324.9
多重纹理贴图M Texelss	1135.2
AuqaMark 3得分	
1024X768	15.9
QuakeIII，fps	
1024X768	131.3
1280X1024	83.1
UT2003，fps	
1024X768	68.7
1280X1024	45.5
卡曼奇IV，fps	
1024X768	46.5
1280X1024	39.5
FF XI得分	
High	2611

注：3D性能测试均在32位色下进行。

联想锋行A 应用性能测试成绩

项目		联想锋行A 8031
PCMark04	系统总分	4107
	CPU	4535
	内存	4756
	图形	1316
	硬盘	3830
SiSoft Sandra 2004		
CPU BenchMark	Dhrystone ALU	8153
	Whetstone FPUiSSE2	34156566
CPU Multi-media Mark	Integer iSSE2	21151
	Float iSSE2	28540
Drives BenchMark		36337
Memory BenchMark	内存带宽Int Buffered iSSE2	4200
	内存带宽Float Buffered iSSE2	4204

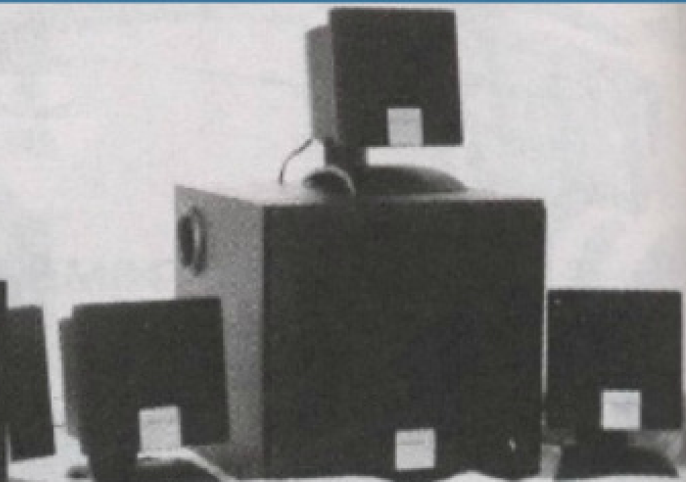
偏向游戏应用和体验的家用电脑产品的典型代表。

在联想的产品列表中，我们可看到锋行A系列产品的配置，它们均采用了2.8GHz以上的Intel Pentium 4处理器，而其中高端的锋行A 9021和8031安装有较适合游戏应用的ATI RADEON 9600或RADEON 9800 Pro显卡，并且均配备了创新Audigy LS 5.1声卡和创新Inspire 5100 5.1音箱。

本次联想公司为我们提供了一台“锋行A 8031”样机，它采用865PE主板，安装有Prescott内核的Pentium 4 3.0GHz处理器（支持超线程技术），512MB DDR400内存、希捷160GB硬盘、128MB显存的RADEON 9600显卡、支持EAX HD音效的创新Audigy声卡和创新5.1音箱，甚至还配备了双光驱——Combo和DVD+RW刻录机……总之从配置看，这应该是一款让玩家相当垂涎的电脑产品。

为了深入了解这类PC产品，我们对这款联想的样机进行了简单的游戏和应用性能测试，成绩见左侧表格。


联想“锋行A 8031”


锋行A 8031标配的创新Inspire 5100 5.1音箱

锋行A 8031采用的RADEON 9600显卡虽然不是ATI RADEON系列中最高端产品，但与许多采用集成显示单元或GeForce2 MX400、GeForce4 MX440之类过气显卡的整机相比，其3D性能已算是不错。在我们的测试中，这款电脑能较流畅地执行大多数常见的游戏，由于RADEON 9600显卡支持DX9 API中的众多特效，所以游戏画面比较出色。另外，支持EAX HD（高级环境音效）的创新Audigy LS 5.1声卡和创新Inspire 5100 5.1音箱亦为其游戏体验增色不少。不过，对于狂热的3D游戏玩家来说，要想更流畅地运行最新的大型3D游戏，恐怕需要选择配置更高的锋行A 9031。当然，从实际售价看，锋行A 8031的价格为11998元，与锋行A 9021（采用高端的RADEON 9800 Pro显卡，其他配置也更高）的22998元相差悬殊，它们的定位显然还是有较大差异的。



DELL Dimension 8300

在实际市场调查中，我们发现目前市场上还有一款更低调、但价格更高的方正“游戏PC”——卓越传奇N-9E15，其配置中的游戏外设说明这是一款自我定位更加明确的产品。其他PC厂商如TCL、八亿时空

部分高端家用电脑规格对比表

型号	联想锋行A 9021	方正卓越传奇N-9E15	TCL海盗6580	八亿时空 行星至尊王	DELL Dimension 8300	惠普COMPAQ X09 Gaming
处理器	P4 3.2GHz	P4XE 3.2GHz	P4 3.0GHz	P4XE 3.2GHz	P4 3.2GHz	P4 3.2GHz
主板芯片组	865PE+ICH5-R	不详	不详	不详	875P	875P
内存	1GB DDR400 双通道	1GB DDR400 双通道	1GB DDR400 双通道	1GB DDR400 双通道	1GB DDR400 双通道	1GB DDR400 双通道
硬盘	160GB X2	160GB X2	120GB SATA	120GB	120GB X2	120GB X2
显卡	RADEON 9800 Pro 128MB	RADEON 9800 Pro 128MB	GeForceFX 5900 XT 128MB	GeForceFX 5900 Ultra 256MB	RADEON 9800 Pro 128MB	GeForceFX 5950 Ultra 256MB
显示器	17英寸液晶	17英寸液晶	17英寸CRT	17英寸液晶	17英寸液晶	17英寸液晶
光存储	Combo+DVD刻录机	随心变换DVD+CDRW套件	DVD	DVD刻录机	16XDVD+8X DVD刻录机	Combo+DVD刻录机
多媒体系统	创新Audigy LS 5.1声卡和Inspire 5100 5.1音箱	5.1高保真立体声音箱、创新SB Live!5.1声卡	不详	创新5.1音响系统、声卡不详	创新SB Live!5.1声卡、戴尔5650 5.1音箱	创新Audigy2 ZS白金版声卡和Klipsch ProMedia 5.1 Ultra音箱
其他	IEEE 1394接口、56k Modem、光电鼠标、集成网卡	56k Modem、光电鼠标、集成网卡	56k Modem、10/100M网卡、微软IE4.0键鼠套装	56k Modem、光电鼠标、10/100M网卡	IEEE 1394接口、光电鼠标、10/100M网卡、56k Modem	56k Modem、千兆网卡、光电鼠标
操作系统	Windows XP家庭版	Windows XP家庭版	不详	不详	Windows XP家庭版	Windows XP专业版
赠品	7合1读卡器、64MB闪盘	创新高级专业耳机、高档游戏手柄套件、6合1读卡器、128MB方正优盘	7合1读卡器、震动耳机	无	32MB闪盘	不详
参考价格（元）	22998	29999	11998	32000	22139.91	约31000

*该机型采用DELL直销网站的自行配置，不要求送货，增加32MB闪盘、IEEE 1394卡、56k Modem等非必要产品（约合人民币500元左右），以保证与其他产品配置的相近性。

等也推出了相应产品。特别值得注意的是，HP和DELL也在国内推出了拥有高档配置，面向玩家的PC产品（但HP的相关产品仍使用COMPAQ品牌，而不是其主推的）。我们来对比一下这些代表性产品的规格。



TCL的“海盗”6680游戏PC

我们在上面列举的几款产品虽然性能上不会有数量级的差异，但由于某些型号选择了最高端的CPU或显卡等“吞金机器”型的配件，因此出现了较大的价格差异：例如方正和八亿时空配备的P4 XE 3.2GHz（带MB三级缓存），2004年5月的国际市场报价为935美元左右（千颗采购价），考虑汇率、关税等因素，仅CPU价格就接近万元人民币！而HP采用的GeForceFX 5950 Ultra也是一款相当“稀缺”的产品，价格几乎是常见的高端显卡GeForceFX 5900和RADEON 9800 Pro的两倍，使其整机报价直线飙升。值得注意的是TCL公司的产品，它通过在显示器、显卡和处理器方面的精心选择，为用户提供了一款以性价比取胜的机型，在任何方面都没有追求高端，而综合性能同样不错。

从上页的配置表中可看出，国内品牌机厂商的该类产品在配置思路上的进步非常明显，对于发烧级玩家来说，这些产品完全能满足他们的要求。在一直被众多国内厂商忽略的音频系统、光存储系统甚至游戏外设等方面，这些产品均提供了较好的解决方案。比较遗憾的是，与DELL这个相当“危险”的对手相比，国内厂商在价格方面的传统优势已很难体现出来，而在按需配置方面，甚至还不如一向较为保守的HP。此外，作为测试人员，我们不得不对机箱盖边缘禁止开箱的警告贴纸表示忧虑，这种做法对品牌机市场的成熟和用户的培养似乎都没有什么好处。另一方面，一些过于追求高端的型号也让我们很担心它们对内地用户的实际吸引力，因为某些价格过高的配件并不能带来符合其价格水平的性能提升，却可轻易地让整机价格越过用户的承受极限。



今年的E3大展上，游戏与硬件宣传的结合。

随着很多70～80年代生人逐渐走向社会，开始拥有比较稳定的收入，内地的玩家市场空前发展起来。作为最后一块利润丰厚又发展迅速的PC市场，国内外的厂商都已意识到了游戏用PC的潜力。也许是因为受某些政策的限制或市场策略的考虑，目前我们还很少见到国内的主要厂商以高调宣传这些产品，不过我们相信，继家庭影音娱乐中心概念后，游戏用PC将是内地家用电脑市场的又一热点。

编者注：我们将在下期杂志的“新品初评”栏目中推出TCL“海盗6680”游戏PC的评测，敬请关注。

（上接68页）

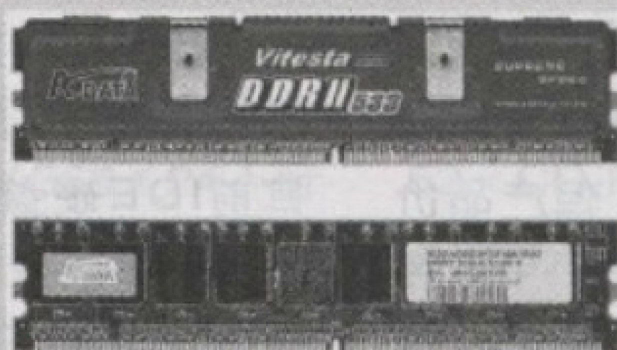
优势。一旦发热量问题得到有效解决，Intel还将上演当年Pentium 4相对Pentium III大幅提升主频的历史，远远将对手甩在后面。

2.拥有扩展指令集的制订和推广优势

Pentium 4能迅速摘掉“高频低能”的帽子，扩展指令集和大容量二级缓存起到了至关重要的作用。在针对SSE2优化的程序中，Pentium 4拥有不错的性能优势。借助自身的影响力，加上不遗余力的推广，Intel的扩展指令集往往能得到软件厂商的鼎力支持，AMD只能认清“形势”，不断加入对Intel扩展指令集的支持。未来的64位战场，Intel还将利用扩展指令集的制订和推广优势，一方面掩盖超长流水线的致命弱点，另一方面让AMD继续处于被动状态。

3.左右内存规范的发展

在推动内存更新换代方面，Intel扮演着重要角色。Opteron及Athlon 64整合了内存控制器，虽然可提升CPU的执行效率，但在内存规格日新月异的今天，每出现一种新内存，就意味着AMD要重新设计处理器。最令人担心的是，下一代内存规范的确定过程是一波三折，AMD只能等内存规范真正确立后，才可着手研制新的内存控制器，贸然行动有可能让AMD损失惨重。



备受关注的DDR-II 533内存。

Intel已经在915/925系列芯片组中加入对DDR-II内存的支持，受限于产量问题，预计DDR-II要在今年年底前跃居市场主流的机会不会太大，这给AMD更新内存控制器提供了充足的时间。但如何解决好新的内存控制器的设计问题，仍是摆在AMD面前的一道难题。

4.远好于AMD的客户关系和设计平台

在Opteron发布将近一年后，Intel才正式发表X86-64兼容架构的处理器技术，而相关产品的推出尚需时日，时间上落后的Intel能否追赶上来？Intel在业界的影响力是AMD远不能及的，不但微软迅速在64位操作系统中加入对EM64T技术的支持，就连Linux阵营的主要成员RedHat、SuSE也将推出专门的发行版本，同时HP、IBM、戴尔等业界巨头也表示将予以支持。

凭借着远好于AMD的客户关系和设计平台，Intel后来居上的可能性相当大。目前Intel的EM64T计划正在有条不紊地进行中，AMD的当务之急，是要利用产品已上市的优势，尽快提升Athlon 64系列处理器的产量，抢先打开X86-64市场，在激烈的竞争中占据主动地位。

64位“狂风”已经迎面扑来，新的竞争序幕刚刚拉开。“旧时王谢堂前燕，飞入寻常百姓家”，让我们期待64位CPU早日投入普通用户的怀抱！

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

市场动态

CPU

CPU市场的竞争更加白热化，就连过去在国内推广力度相对不大的AMD也增强了宣传力度，电脑城里遍布AMD处理器的广告，



AMD Athlon 64 2800+

Intel则显得有些低调，虽然没有在宣传方面增加多少投入，但产品价格却有了实实在在的下降。在6月Intel和AMD会有更多的新品型号推出，Northwood核心P4会有较大幅度的价格下调。为迎接即将到来的暑期促销，AMD当然不会坐视，同样会针对Intel推出自己的促销计划。无论Intel还是AMD，提供3年质保的盒装处理器的市场占有率将会有较显著提高。

内存

内存市场在5月显得有些平淡，预计中的大降价并没有来临，而是如病去抽丝那样一点点向下滑落，目前离消费者所能接受的心理价位还有一段距离，现代散装条和品牌内存条的价格差距也不断减小。由于内存价位居高不下，很多选择双通道DDR平台的装机者暂时购买了单条内存，导致市场出货量明显降低。目前内存颗粒产能不足的压力短期内还难以得到缓解，而DDR-II、DDR-III技术尚未成熟，上市时间遥遥无期，6月份内存市场应该不会有太大变化。

硬盘

近期的硬盘市场值得关注，希捷、迈拓、西部数据三大品牌纷纷使出浑身解数，最明显的表现就是价格不断下降，西部数据甚至搞了一个"买硬盘送光电鼠标"的促销活动（上图）。



目前IDE硬盘的零售价格已接近成本，很多硬盘已跌破心理价位，5月中旬120GB IDE产品全线跌入700元以内，而80GB产品更有望跌破500元大关。串行ATA硬盘和普通IDE硬盘的价格差距也在不断缩小，加上目前的主流芯片组都已支持串行ATA规格，使得相关硬盘的市场占有率不断加大。6月份硬盘市场的价位应该会稳定下来，甚至有可能反弹，串行ATA产品出货量继续增加，120GB以上大容量硬盘会逐渐成为装机主流。

主板

Intel平台方面，主流平台依旧是865PE的天下，而在低端方面，845PE的价格优势正渐渐消失，因为848P主板的价格已开始出现滑坡，二三线品牌848P主板的价格基本在400元上下，而一线品牌848P也仅仅在500元左右，同845PE的价格差距不大。对于低端市场，VIA也不会放弃，848P主板最大的对手就是采用VIA PT800芯片组的产品，PT800主板的价格同848P基本相当，功能方面毫不逊色，在低端市场抢走了后者一定的份额。预计目前的主板价格体系会相对稳定一段时间。

AMD方面，Athlon 64的一降再降也激起了消费者的购买欲望。而nForce3、K8T800主板的价格也相对便宜了许多，随着CPU价格进一步下调，两种不同芯片组之间的碰撞将更激烈。在主流Athlon XP平台方面，nForce2 Ultra 400和KT600主板是市场上的最高平台，价格方面nForce2要略贵一些，但在兼容性和稳定性上还是KT600主板更胜一筹；目前诸如七彩虹、昂达等品牌的nForce2主板都已在500元上下，且拥有不错的超频功能。低端方面，不足400元的KT400A和只支持单通道DDR的nForce2主板都是不错的选择。

显卡

NVIDIA方面，NV40发布以后，很长时间内并未看到相关产品在市场中出现，但中高端NV显卡的价格在逐渐下调。就目前来看，FX 5900 XT的价格可以说是空前"低廉"，甚至在1200元左右就能买到。预计当NV40系列全面占领市场以后，FX 5900 XT会逐渐淡出市场，所以现在是购买它的最好时机。在低端市场还是FX 5200一家独大，良好的兼容性和低廉的价格为它赢来了较高的市场占有率。而老产品GeForce4 MX440的市场份额在逐渐萎缩，基本上被FX 5200取代。

ATI方面，R420也在NV40之后发布，直接反应就是中高端"A卡"产品的价格在调低，RADEON 9800

XT的价格基本上在3500元左右，R9800 Pro在1900元左右，更有一些品牌的R9800 Pro降到了1600元的超低价格。这一切也都是为R420让路，毕竟RADEON X800 Pro的价格在399美元，大致合人民币3500元，所以R9800 XT的价格还会有一定下调空间。在低端市场，RADEON 9550的出现重新定义了中低端市场的格局，尤其是在500～700元这个中端主流价位，很容易被一些家庭用户或网吧用户所接受；以后这款产品的价格有望进一步下调，将是FX 5200最强有力的竞争者。

显示器

CRT显示器方面，一线品牌不断推出17英寸纯平新品，价格基本上在1200元左右，不算很贵，再加上一些特有的功能和时尚外观，它们在市场上的销量节节攀升。大屏幕方面，液晶显示器短期内还降不到消费者的心理价位，更多用户会选择价格比17英寸贵一些的19英寸纯平，毕竟游戏、影音应用已成为主流，大屏显示器逐渐热销也在情理之中。LCD厂商都推出了一到两款低价位的液晶产品，以表达降价的态度。但整体上看，液晶显示器的降价幅度并不很大，一线品牌的15英寸液晶价格基本在3000元左右，而主流17英寸液晶则多在3500～4000元，15英寸和17英寸产品价格相差不大的情况下，后者的前景更让人看好。



三星795MB显示器

在LCD的指标和价位相差不大的形势下，许多厂商开始打特色牌和服务牌，近期优派就推出了两款承诺"无亮点"的LCD新品——优派VA521（15英寸）和VA721（17英寸），提出无亮点的面板质量承诺，它们的价格分别为3049元和4299元。（**编者注：**目前优派的服务政策是全系列液晶均承诺3年免费维修加三包，热线电话365天24小时提供服务，如与今年第10期液晶横评专题中的优派售后服务描述有不同之处，请以此为准。）

光存储

光存储市场因为参与品牌众多，竞争一直比较激烈，目前DVD-ROM已成为装机主流，市场内甚至爆出了199元的超低价16×DVD-ROM。由于产品同质化严重，大部分52×CD-ROM的价格在160～170元之间；52×CD-RW刻录机纷纷跌入300元以内；COMBO驱动器继续流行，缓存为2MB的产品价格全部在400元以内，特别是三星的52×COMBO，因为其399元的特价，甚至几度脱销。

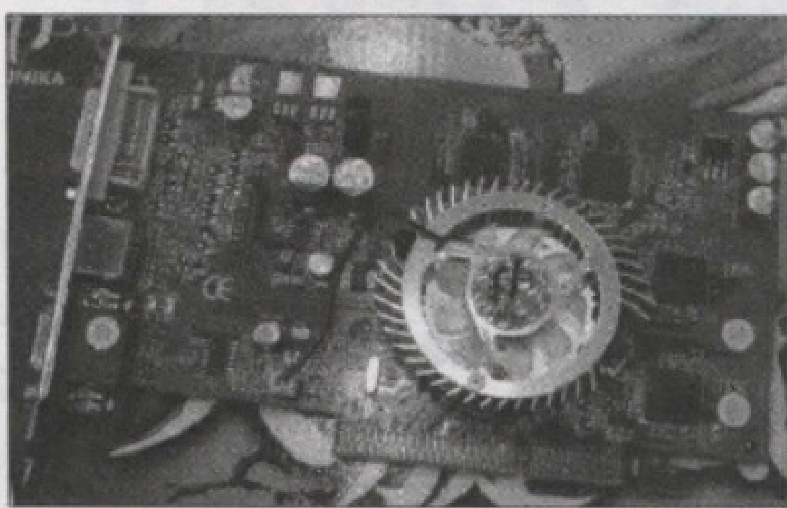
DVD刻录机成为近期光存储市场的一个亮点，目前市场上大多数DVD刻录机产品都开始支持双模式刻录（DVD±RW），除SONY的产品外，4×内置产品已全部跌入千元以内，8×DVD刻录机也有很多品牌的价格在1000元以下。预计暑期CD-ROM的市场将逐渐萎缩，取而代之的是200元上下的16×DVD-ROM，52×CD-RW刻录机的价格会全部跌入300元内；16×DVD刻录机将在市场上出现，而8×DVD刻录机则将有更多品牌跌入千元以内。

产品热点

传统配件

5月中，Presscott核心P4更多地出现在市场中，比较常见的有P4 2.4E和P4 2.8E，其价格甚至低于同频率Northwood核心P4，但由于较大的功耗造成发热量巨大，销售情况并不很好。AMD本月也有新品上市——Athlon 64 2800+，价格相对平易近人（1680元），刚上市就受到人们的关注。

显卡市场最受人关注的产品当数双敏的RADEON 9550，它在市场中已出现超频改造版，由R9550（核心/显存频率：250/400MHz）摇身一变成了R9600 XT（520/680MHz），而价格依旧是599元。另外，迪兰恒进的R9800 Pro超值版的出现，打破了R9800 Pro显卡的价格极限，其价格仅有1690元。另外，万丽推出的599元的FX 5600标准版，也是不错的选择。



双敏R9550显卡

在显示器市场，三星的795MB因为独特的造型和相对低廉的价格——1280元赢得了不少用户的青睐，它的带宽为185MHz。

外设方面，微软的光学银光鲨4.0鼠标（IE4.0，官方报价399元）开展了送199元的专用鼠标垫的活动，使一些本来青睐微软输入设备的的发烧友大为惊喜。但更让人感兴趣的，还是模仿电影《黑客帝国》中"数字雨"设计的微软"无线银光鲨数字之夜版"，由于数量不多，原价599元的它在市场中被炒到了999元的天价，但即便如此还是很难求得一个。

存储介质方面，CD-R盘片的价格持续降低，优百特目前正在搞一个促销活动，700MB容量的CD-R盘片仅为0.99元；而可擦写的CD-RW及DVD-R、DVD-RW等盘片的价格也不断平民化。

数码相机

奥林巴斯本月新品上市的力度很大，首先是μ系列有两款产品上市，

分别是μ300和μ410的升级产品。它们将外观改为了蓝色，其中新版的μ300在镜头盖处没有采用原来的银色设计，改为了蓝色；μ410改变得更为彻底，采用了全蓝色的外观，只在镜头盖上保留了原有的颜色。奥林巴斯最新的10倍光学变焦数码相机C-770也上市了，它采用400万像素的CCD。



奥林巴斯C-770

最近佳能方面传来好消息，凡在香港及澳门购买的佳能数码相机行货（价格通常相对内地略为便宜），凭发票及佳能特约经销商盖章的保修卡，均可在中国内地享有一年基本保修服务。而内地市场上佳能DC也有一定幅度的降价，A80由3350元降到3050元，手动功能丰富的200万像素A60由1750元降至1650元，G5由5250元降至4980元，而小巧的IXUS II 则由2700元降到了2310元。

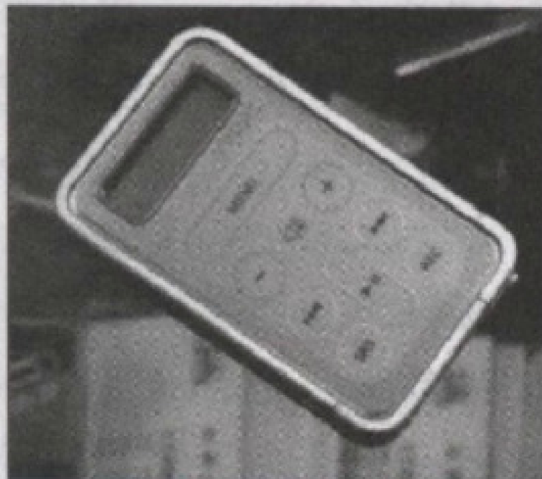
尼康方面最近没有新品上市，但部分产品的降价还是吸引了很多消费者的关注，其中经典的COOLPIX 4500的价格竟一举降到了2950元。这款400万像素（1/1.8英寸CCD）、旋转镜头设计、4倍光学变焦、拥有极强手动功能的COOLPIX 4500一直在4000元左右的价位徘徊，目前的价格可谓相当超值。可以预见的是，这个价位的COOLPIX 4500已无太多利润空间，停产并淡出市场是迟早的事，要想将其收入囊中，可要赶紧动手了（电子土豆注：最近"魔之左手"已用28XX元的价格抢了一台COOLPIX 4500回家，正独自窃喜；不过该系列尼康DC采用的原装锂电池和其他配件一样，不是一般的贵，可怜的"魔之左手"正为下一块备用锂电池努力写稿中……）。


尼康COOLPIX 4500

柯达600万像素的DX7630数码相机也上市了，它采用600万像素1/1.8英寸CCD，3倍光学变焦镜头，加上黑色具有专业味道的机身，对于用户来说还是非常有面子的。

MP3

三星年初发布了3款新机型，其中YP-520、YP-66已上市了，目前的价格分别为1360元和1680元；采用触摸屏的YP-780也在本月与消费者见面了，价格自然也是高不可攀，128MB版本就要17XX元。三星的旧款MP3产品价格有所调整，35H目前价格只要900元。iRiver方面，前段时间其MP3货源较少，价格调整很小，不过最近货源开始充足起来，价格方面可能会有所动静；据了解，6月份iRiver可能会推出一款型号为700的新MP3机器，对iRiver产品感兴趣的朋友不妨留意一下。


三星YP-780 MP3

近期最吸引人的消息就要数丹丁（Datum）MP3大幅调价了：MH828（128MB）价格下调了200元，直接跌进千元以内，报价999元；DX-2（128MB）也同样降价200元，目前也是999元，这样大的降价幅度在韩国品牌MP3中还比较少见。

手机

不久前发布的索尼爱立信影像手机K700还在大家的热切期待中，而多个品牌的新机已陆续登场——阿尔卡特的OT835，NEC的超强配置手机N820、三星的D108和限量女皇版E418……手机发烧友们又有新的期待目标了。



NEC的超强配置手机N820

5月诺基亚手机集体调价，N7200目前已稳定在3980元的价位上，诺基亚6系列商务机型6220的价格调整最大，目前参考价格为2680元，稳固已久的诺基亚3100价格也下调到了13XX元。而一度跳水冠军的摩托罗拉手机5月居然出现价格反弹：高端的A768依然走俏，价格稳固不变；E365曾跌破2000元大关，报价1880元，目前又回到2060的价位上；V303价格也由2640元又调回到2840元，而V290也涨了180元，目前价格为1520元。

索尼爱立信手机的受关注程度依然很高，高端的P908前段时间价格上扬，由7080元的价格直接涨到了7580元，还一直缺货。目前该机已有少量到货，价格依然为7580元。索尼爱立信的其他机型价格变动不大。此外，三菱M350即将登场，旧机便开始降价铺路了，三菱M750大降420元，目前的参考价格为3060元，性价比不错，值得考虑。

移动存储产品

移动存储市场最近的情形可用4个字形容：降个不停！爱国者开展"移动存储普及256MB时代"活动，带头将旗下各容量的闪盘进行大幅调价，随后，纽曼也开始对其个别产品进行促销。小容量的移动存储产品普遍特价促销，奥科64MB U盘目前特价为120元，商家告之售完为止。一直定位于高端的Pretec也对其64MB迷你闪盘进行特价销售，目前价格为199元。

另一方面，许多存储卡的价格也在不断下调。传统的CF卡仍是最便宜的，5年质保的Sandisk普通128MB CF卡已跌到200元左右的价位。即使目前没有数码相机，用CF卡加上一块三四十元的读卡器也能当闪盘用，甚至比一些品牌的同容量闪盘都便宜。

驱动热报

1 ATI：2004年5月13日，ATI发布RADEON 7X00/8500/9X00/X800系列显卡最新催化剂驱动4.5-8.01-6.14.10.6444官方正式版For Win2000/XP。新版催化剂增加了对RADEON X800系列的支持，还增加了让用户自定义显示模式的界面。另外该驱动还修正了一系列应用程序及游戏中存在的Bug，推荐使用ATI RADEON系列显卡的用户升级这款驱动。

2 NVIDIA：2004年5月11日，NVIDIA发布nForce/nForce2/nForce3系列芯片组（AGP、SMBUS、网络、内存控制器）部分最新ForceWare驱动4.20 WHQL官方正式版For Win9X/Me/2000/XP。新版驱动已通过微软WHQL认证，其中音频部分驱动变化较大，引入NVMixer取代之前的SoundStorm控制面板，并加入了对WMV-HD音频流的支持，修正部分游戏当中声效问题。推荐使用nForce系列芯片组主板的朋友们更新。

3 SIS：2004年5月11日，矽统发布全系列主板芯片组最新AGP驱动1.17E版For Win9X/Me/2000/XP。这是SiS官方正式发布的版本，使用SiS63X系列、645、645DX、648、648FX、650、651、655、661FX、730S、730SE、733、735、740、745、746、746FX、748、760等芯片组主板的朋友都可升级到这款驱动。

硬件工具速递

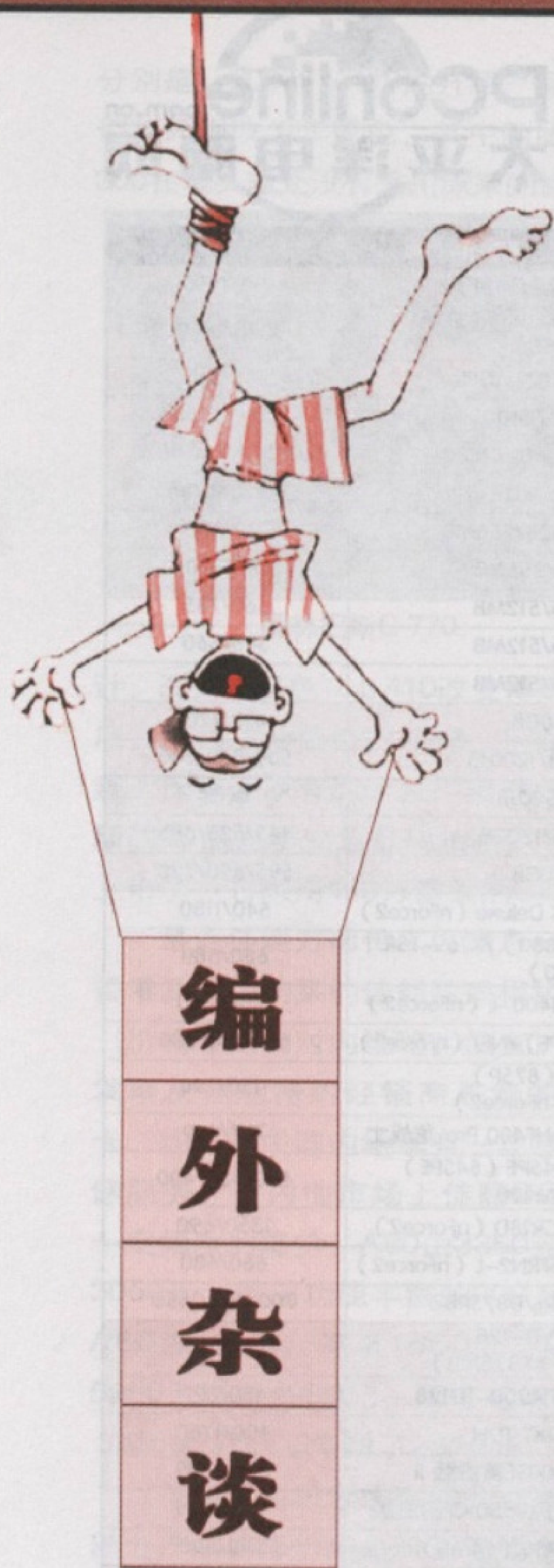
1 RadLinker：RadLinker 1.009版For Win9X/Me/NT4/2000/XP（2004年5月17日发布）。这是一款针对ATI显卡的设置工具，其最独特的地方就在于可根据不同游戏或程序进行个性化设定，各种设置不会相互干扰；新版本加入了对更多ATI显卡的支持。

2 DVDIdle Pro：DVDIdle Pro 3.65版For Win9X/Me/NT4/2000/XP（2004年5月19日发布）。该软件可在播放DVD影片时，将数据预读到硬盘中作为缓存，以减轻DVD的工作负担；例如90分钟的DVD电影，DVD光驱只读取15分钟就行了。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2004年5月26日）。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	2.0A/2.8C（散装478针）	910/1450
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C GHz（盒装800MHzFSB）	1370/1860
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.7/2.0/2.5GHz	275/455/515/590
	Athlon XP（散装）	1800+/2000+/2400+	425/445/565
	Athlon XP（盒装）	2000+/2200+/2500+/2800+	500/570/650/1020
	Duron（散装）	1.4/1.6/1.8GHz	缺货/340/360
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	210/350
	现代	DDR266 128/256MB	185/320
	Kingmax	DDR333 256/512MB	360/735
	宇瞻	DDR400 256/512MB	345/660
	金士顿	DDR333 256/512MB	385/755
硬盘	迈拓 金钻9代盒装	80GB/120GB	610/770
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	500/570/740
	西部数据	2000JB/2500JB	缺货
	希捷 酷鱼7200.7	40GB/80GB/120GB	445/525/685
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	595/620/720
主板	华硕	P4PE-X（845E）/A7N8X Deluxe（nForce2）	540/1180
	微星	PT880 Neo-LSR（PT880）/KT6V-LSR（KT600）	680/580
	技嘉	GA-8I875（875P）/7N400-L（nForce2）	1280/600
	升技	BH7（845PE）/IS7（865PE）/NF7（nForce2）	610/900/580
	磐正	EP-4PCA3+（875P）/EP-8RDA3+（nForce2）	1150/790
	七彩虹	C.K8T800 飞龙战士/C.NF400 Pro 龙战士	777/499
	华擎	P4I48（848P）/P4I45PE（845PE）/K7VM4（KM400）	470/420/400
	丽台	K8N（nForce3）/K7NCR18D（nForce2）	1350/690
	硕泰克	SL-86SPE2（865PE）/75FRN2-L（nForce2）	680/680
	Intel原厂	845PESV/865PERL/D875PBZ	700/760/1650
显卡	华硕	A9600 XT TVD-128（RADEON 9600 XT 128MB）	1950
	微星	MX4000 128MB/Ti4200-TD128	480/820
	丽台	A180B/A350XT TDH	490/1760
	迪兰恒进	镭姬杀手9550/9800SE黄金版 II	699/1399
	七彩虹	风行5900XT CH版/镭风9550 CF白金版	1399/699
	昂达	闪电8450/雷霆8955（64MB）	390/590
	艾尔莎	528（Ti4200 128MB）/935（FX5900 128MB）	990/2750
	旌宇	擒雷者MX440-8X标准版/FX5900 SE超值版	390/1390
	铭宣	R9600 Pro/R9600 XT	890/1390
	蓝宝	R9600/9600 XT/9800 Pro	860/1480/1890
显示器	三星LCD	173V/153S/510N/153V	3580/3180/3150/2880
	三星CRT	795MB/793DF/785MB/783MB	1280/1120/1390/1290
	飞利浦LCD	150S5/150P4/170S4/170X4	2880/3650/3680/4900
	飞利浦CRT	107B5/107C5/107F5/107P5	1250/1220/1050/1550
	LG LCD	L1510S/L1520B/L1715S/L1710S	3250/3350/3880/3980
	LG CRT	T710BH/F702P/T710PH/774FT	990/1030/1140/1280
	明基 LCD	FP547/FP556s/FP737/FP756-12ms	2899/3099/3599/4799
	明基 CRT	77G PLUS/A772 PLUS/K771/992P	988/1399/1399/1999
	优派LCD	VE155S/VE510S/VE500/VA720	2890/2990/3040/3750
	优派CRT	E70fsb/G72f+/G71F+b/P75F+sb	1080/1380/1600/1780
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	155/155/170/160
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	280/260/270/260
	明基CD-RW刻录机	5224P2/4824P2	299/299
	华硕CD-RW刻录机	4824A/5224A	330/340
键盘鼠标	明基	海湾键盘标准版	90
	爱国者	超薄手感王/英雄键盘	75/55
	微软	光学银光鲨IE4.0/光学灵动鲨	360/110
	罗技	无限炫光键鼠套装	240

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2004年5月26日。



小编最近玩一个叫魔塔的小Flash游戏（http://61.136.63.97:81/top10/swfC/2115.swf）上了瘾，除了工作时偷偷切换窗口打打怪之外，下班后的时间更是完全被它霸占了，说到了废寝忘食的地步一点儿也不为过。终于在今天通关了，有喜欢这个游戏但没有通关的朋友尽管来信问我吧！

负责网络时代这个栏目有将近半年了，所以小编我平时十分关注网络方面的一些信息，现在突然觉得我们是真真正正活在一张张的网中。不是吗，我们平时交往的是人际网络，用的是Internet，我们手机采用的是无线网络，甚至人体中的血管、神经都可以看成是网络。这一张张网络给我们的学习生活带来巨大方便的同时也产生了不少问题，让我们关注一下近期的一些新闻吧。

网络服务：

Google推出Gmail后，对它的指责一直没有断过，这让小编特别诧异，难道提供一个大点儿的邮箱也有错？

腾讯对普通QQ用户也推出了免费邮箱服务（mail.qq.com），除了能在QQ用户间收发外，也能和其它邮箱之间进行收发，使用相当方便。

难道邮箱服务又是一块兵家必争之地？不然为什么众多厂商挤破头也要抢占一席之地呢。不管是以前的注意力经济还是如今的搜索力经济，网民的资源是最重要的，也许将来我们的邮箱成了厂商宣传的阵地也不一定哦。

网络病毒：

“振荡波”虽然没有什么大的危害，但不停地让你重启总是不爽，据说它的制造者已经被逮捕，还据说为了领取那高额的赏金，是制作者自己揭发了自己。

由于大多数病毒是针对操作系统漏洞的，所以当小编听说手机上也出现病毒后一点儿也不觉得奇怪。虽然其便携性限制了屏幕大小，但相信手机的功能会像今天的计算机一样无比强大，也相信今后手机上的病毒会越来越多，就如同现今PC的病毒世界。

蓝牙：

其实在最初微软提出蓝牙的时候，并没有出现振臂一呼，应者如云的情况，倒是被冷落了一段时间。如今其上的应用丰富多了，厂家也争先恐后开发支持蓝牙的产品，不仅手机，就是家电之间也能通过蓝牙相互通讯。

……

网络的范围实在是太广了，这也让小编我犯了难，到底读者想了解哪方面的技术、知识或市场，你对网络时代这个栏目有什么看法等，都非常欢迎你来信，我的信箱是：cjan@popsoft.com.cn。

ACJ
cjan@popsoft.com.cn

编者按：有很多读者来信表示网络时代这个栏目应该讲一些网络安全方面的知识，于是小编准备了这期防火墙专题，从防火墙设置到防火墙日志的解读，从最常用的天网防火墙到最有名的BlackICE入侵检测系统，本文虽不能保证你的电脑"百毒不侵"，但与时俱进地学习网络安全知识，最大限度保护电脑安全还是没有问题的。

什么样的墙能防火？

——防火墙与入侵检测系统

■陕西 王伟（本刊特约作者）

俗话说得好，"明枪易躲，暗箭难防"。在复杂多变的网络环境中，无论是"明枪"还是"暗箭"，都要时刻提防着点。在很多人的眼里，网络很高深，黑客也很神秘，其实这主要还是对网络安全知识缺乏了解。一般来说，网络安全可以通过很多方法来加强，例如在自己的电脑上配置安全策略、及时安装系统补丁等。也许你觉得这些措施都比较深奥，操作起来也多有不便，那么你不妨直接使用防火墙或入侵检测系统，只要对它进行简单的设置，一切都由它代劳好了……

一、捍卫网络安全——双管齐下

无论黑客多么狡猾，技术多么高深，他们的最终目的就是入侵系统。如果在网络与自己的电脑之间增加一层防线，控制某些网络连接，就能防止大部分的网络攻击，这就是防火墙的思想，它主要用于防外。遗憾的是，在防火墙内部，黑客仍然可以在本地进行攻击，就算防火墙本领再高，此时也是鞭长莫及了。于是，入侵检测系统应运而生，它不仅能防外，而且还可以识别内部黑客的假冒行为，如果发现电脑上的某个操作与系统正常行为有显著偏离，就判断入侵正在发生并采取干预措施，这样一来，本地入侵也难逃法眼了。在与黑客的对抗中，防外安内要两手抓，两手都要硬，只有这样，才能最大限度捍卫网络安全。

1.防火墙

事实上，防火墙是指设置在不同网络（如可信任的内部网和不可信任的外部Internet）之间一系列部件的组合。它是不同网络之间信息的唯一出入口，能根据你自身的安全策略控制（允许、拒绝、监测）出入网络的信息流，且本身具有较强的抗攻击能力，它是实现网络和信息安全的基础设施，防火墙的示意图如图1所示。防火墙类似于一个隔离器，能保证内部网络不受外网的侵犯。这就好比是一个需要保护的房间，任何人的进出都只能通过一个门，而此门只让某些符合条件的人进出。这样一来，这个房间就比较安全，可以通过配置使得某些"坏蛋"不能进入，有效保护了房间里边的设置不受侵犯。

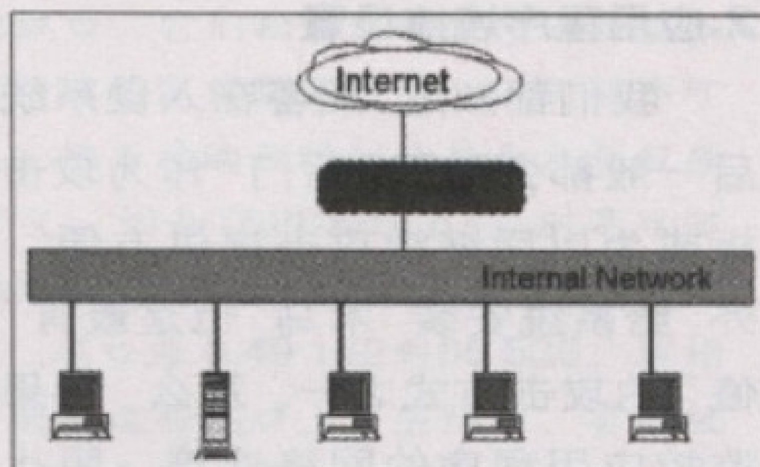
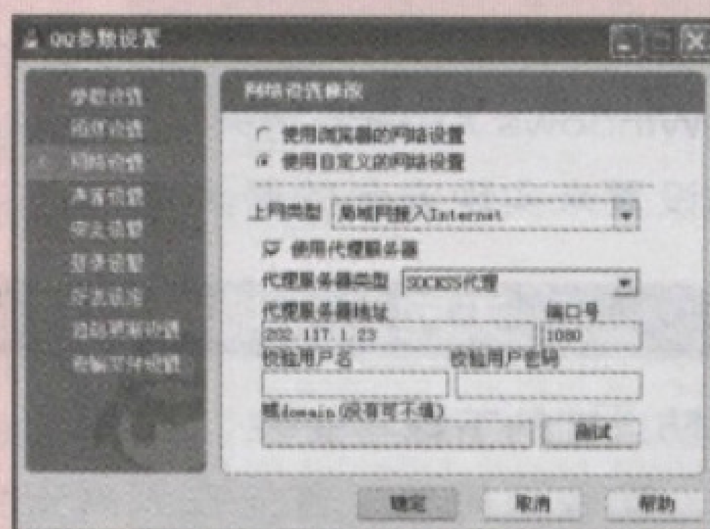


图1

防火墙技术一般分为两大类：分组过滤和应用代理。分组过滤根据数据包的源IP地址、目的IP地址和端口号等标志确定是否允许网络数据包通过，我们用到的大多数个人防火墙例如天网就是这种方式。第二类为应用代理，也叫应用网关，它的特点是完全"阻隔"网络信息流，通过对每种应用服务编制专门的代理程序，实现监视和控制应用层通信流的作用。例如我们在使用QQ时如果设置了代理服务器（如图2），就相当于使用了应用代理型防火墙，能够防范黑客对QQ的攻击。


图2

防火墙可以是硬件型的，所有数据都首先通过硬件芯片监测，也可以是软件类型，软件在电脑上运行并监控，其实硬件型也就是芯片里固化了的软件，但它不占用计算机CPU处理时间，功能强大且处理速度很快。在网络安全领域中，防火墙的作用生死攸关，几乎所有网络中的关键系统和关键设备都要配置防火墙，专业级防火墙产品的代表，国外有CheckPoint的FireWall-I、Cisco的PIX、NetScreen的Netscreen-100等，国内有北大青鸟的网关防火墙、天融信的网络卫士防火墙和东大阿尔派的网眼防火墙等。

对我们普通用户来说，使用防火墙的目的就是在自己个人电脑与网络之间搭起一道防线，我们并不关心局域网中其它电脑的安全情况如何，这样一来就简单多了。目前个人防火墙有很多产品可供选择，其中比较常用的有LockDown、ZoneAlarm、诺顿安全特警、趋势防火墙、金山网镖及天网个人防火墙等。

2.入侵检测系统

随着黑客入侵技术的不断提高，"笨拙"的防火墙已经不能满足网络安全发展的需要了。为了应对黑客攻击，入侵检测系统横空出世，它的主要功能就是发现入侵行为。它通过对计算机网络或计算机系统中的若干关键点收集信息并对其进行分析，从中发现网络或系统中是否有违反安全策略的行为和被攻击的迹象并采取适当的防御措施。与防火墙不同的是，入侵检测系统需要更多的智能，它具有自我学习的功能，能正确识别用户的正常操作与系统入侵，保证网络安全地运行。如果说防火墙是一道通往受保护房间的门，那么入侵检测系统就是房间中安装的一套防盗报警系统，摄像头24小时不间断地监视整个房间的所有行为，如果发现异常就及时通知管理员或自己采取主动防御措施。另外，如果黑客对系统造成了极大的损失，通过入侵检测系统还能得到入侵的证据，追踪入侵者的来源，到时通过法律来捍卫自己的合法权益也不是一句空话了，因此入侵检测系统被认为是防火墙之后的第二道安全闸门。不过，入侵检测系统的名声不是很好，原因是它可能产生误报，大量的虚假报警使系统管理员不胜其烦。提高检测精度是入侵检测系统的一个重要研究课题，其示意图如图3所示。

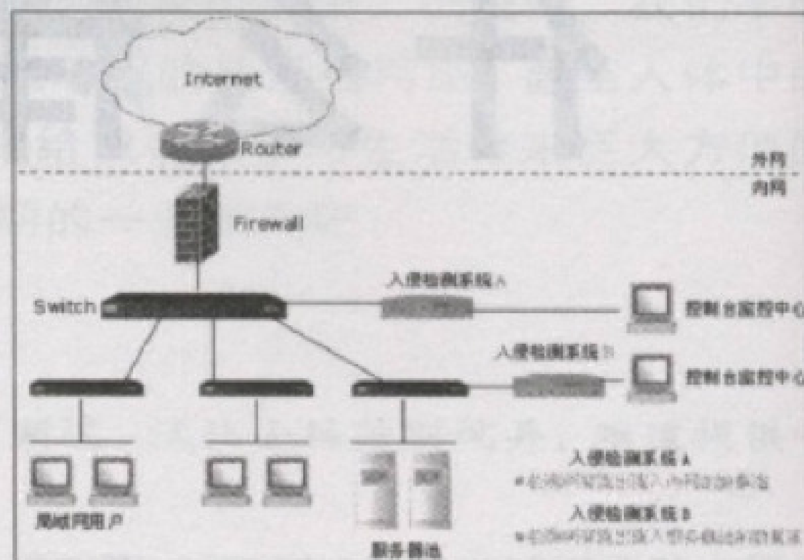


图3

专业级的入侵检测系统包括ISS的Real Secure、冠群金辰的eTrust Intrusion Detection等，单机版的入侵检测系统包括ISS的BlackICE、国内的黑盾、莫邪等，单机版的入侵检测系统一般同时也具有防火墙的功能。

二、防火墙与网络安全设置

个人防火墙可以在一定程度上防范网络病毒与黑客攻击，它有两种机制在起作用，一种机制是阻拦可疑的网络连接，另一种机制则允许正常访问传输流通过。比如说，有陌生人总是在扫描我的网上邻居，安全起见，我们就可以在防火墙中设置一条过滤规则，阻止一切通过139端口访问的网络连接，又比如说，我暂时不想让别人访问我的FTP，那么就可以通过防火墙关闭电脑上的21端口。如此这般，通过防火墙就能很好地捍卫计算机安全。

个人网络防火墙有很多，Windows XP系统本身就自带了内置的Internet连接防火墙，它的设置较为容易，功能也比较强大。专业的个人防火墙中，天网防火墙由国人自主开发，界面全中文，能让你通过直观、易用的界面管理强大、复杂的系统功能。本文我们就以天网个人防火墙及Windows XP内置防火墙为例讲解如何通过个人防火墙的设置来实现安全的最大化。

天网防火墙设置与使用

1.防火墙的下载与安装

安装很简单，首先在天网安全阵线上下载（http://www.sky.net.cn）天网防火墙的安装程序。如果你装有老版本的天网个人版防火墙，还需将其卸载，然后直接运行安装程序即可。软件安装完成后，重启计算机天网个人版防火墙就可正常运行了。

天网个人版防火墙在第一次运行时会弹出一个注册窗口，如果你还不是"天网"的会员，那么先去http://www.sky.net.cn免费注册成为会员，如果你已是会员，再输入自己的用户名和密码，就可以得到一个注册码，将该注册码填入到注册框中，就可运行天网个人版防火墙了。天网防火墙运行之后的主界面如图4所示，它提供了应用程序规则设置、自定义IP规则设置、系统设置、安全级别设置等功能。

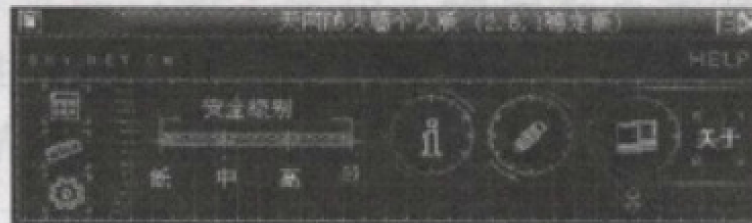


图4

2.应用程序连接设置

我们都知道，黑客在入侵系统之后一般都会留下"后门"作为攻击跳板或为以后继续攻击提供方便，另外，给系统安装"木马"也是最有"价值"的攻击方式之一。那么，如果能监控应用程序的网络连接，阻止某些陌生的程序与网络进行连接，不

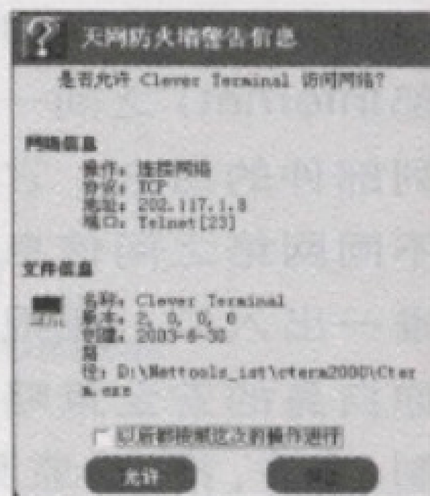


图5

就能斩断伸向我们的"幕后黑手"吗？通过天网防火墙就可达到控制应用程序发送和接收数据包的类型、通讯端口的目的，并决定拦截还是通过。默认情况下，电脑中启动的任何应用程序只要有通讯数据包发送和接收存在，都会被天网个人版防火墙先截获分析，并弹出警告信息窗口，如图5所示。

图5显示的是我要登陆西安交大的兵马俑BBS，IP为202.117.1.8，端口23，使用的软件Cterm，这种连接是合法的，自然要放行了，点击"允许"即可。此时，我们也可以选中"该程序以后都按照这次的操作运行"，那么该程序将自动加入到应用程序列表中，天网个人版防火墙将默认不会再拦截该程序发送和接受的数据包，同时你也可通过应用程序设置来设置更为复杂的数据包过滤方式。

计算机端口

黑客在攻击计算机时并不是从天而降，而是实实在在从你的计算机"入口"中出入，这个"入口"就是我们平常所说的"端口"，它包括计算机的物理端口，如我们常见的串口、并口、USB接口等。随着网络技术的发展，原来物理上的接口（如键盘、鼠标、网卡、显示卡等输入/输出接口）已不能满足网络通信的要求，TCP/IP作为网络通信的标准协议就解决了这个通信难题。TCP/IP协议集成到操作系统内核中，并引入一种称之为"Socket（套接字）"应用程序接口，有了这样一种接口技术，一台计算机就可以通过软件方式与任何一台具有Socket接口的计算机进行通信。

有了这些端口后，这些端口又如何工作呢？例如一台服务器为什么可以同时是Web服务器，也可以是FTP服务器，还可以是邮件服务器呢？其中一个很重要的原因是各种服务采用不同的端口分别提供不同的服务，比如通常TCP/IP协议规定Web采用80端口，FTP采用21端口，而邮件服务器采用25端口等。这样一来，通过不同端口，计算机就可以与外界进行互不干扰的通信。

服务器端口数最大可以有65 535个，但实际上常用的端口才几十个，由此可以看出未定义的端口相当多。为了定义某个端口，就要依靠某个程序在计算机启动之前自动加载到内存，强行控制计算机打开那个特殊的端口，这个程序就是"后门"或"木马"程序。

端口的分类根据其参考对象不同有不同的划分方法，如果从端口的性质来分，通常可以分为以下3类：

1.公认端口：这类端口也常称为常用端口，这类端口的端口号从0到1023，它们紧密绑定于一些特定的服务。通常这些端口的通信明确表明了某种服务的协议，这种端口是不可再重新定义它的作用对象。例如：80端口实际上总是HTTP通信所使用的，而23端口则是Telnet服务专用的，这些端口通常不会被木马这样的黑客程序利用。

2.注册端口：端口号从1024到49 151，实际上，机器通常从1024起动态分配端口，它们松散地绑定于一些服务上。这些端口多数没有明确的定义服务对象，不同程序可根据实际需要自己定义，很多的远程控制软件和木马程序中都会有这些端口的定义，例如7626和6267分别是冰河木马和广外女生木马的端口。

3.动态或私有端口：端口号从49 152到65 535。理论上，不应把常用服务分配在这些端口上。实际上，有些较为特殊的程序，特别是一些木马程序就非常喜欢用这些端口，因为这些端口常常不被引起注意，容易隐蔽。

点击天网防火墙主界面中左上方的第一个按钮，即可弹出应用程序规则的设置界面，如图6所示。单击该面板上每个程序的"选项"按钮即可设置应用程序的数据通过规则，例如点击Internet Explorer，即可出现如图7所示的应用程序规则高级设置界面。在这里你可设置该应用程序禁止使用TCP或UDP协议传输，以及设置端口过滤，让应用程序只能通过固定的几个或一个通讯端口范围接收和传输数据，当你做这些设置时，你也可以选择"询问"或"禁止操作"。例如，正式版的QQ在运行时总会显示广告，这个广告收取的程序名为AD，它与QQ本身是分离的，如果我们不想看到广告，就可以通过天网来阻止AD在网络中进行连接。调出AD的应用程序规则设置（如图7），不选择任何TCP与UDP协议服务，并且在不符合以上条件时选择"禁止操作"即可。另外一个更直接的方法就是在天网防火墙上首先找到AD这个应用程序，然后选中旁边的叉叉，AD这个程序就自动被网络屏蔽了。


图6

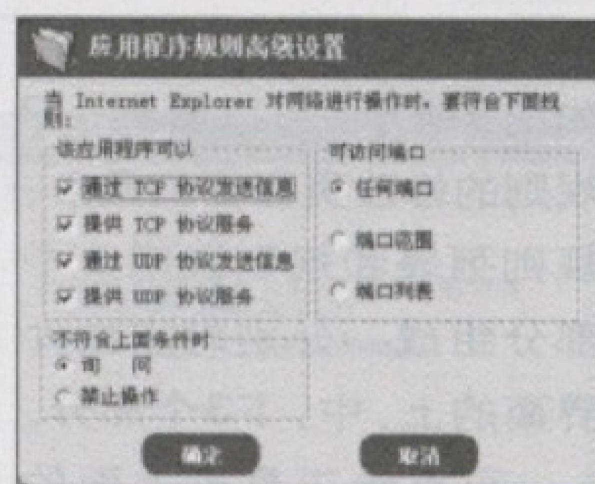
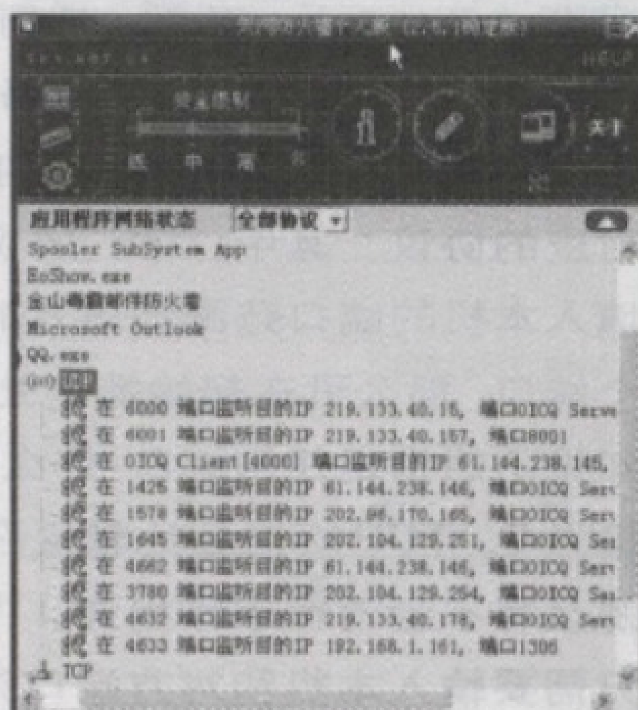


图7

通过天网防火墙还可监视所有应用程序访问网络所使用的数据传输通讯协议与端口等详细信息。任何不明程序的数据传输通讯协议端口，例如木马等，都可在应用程序网络状态下一览无余。除了控制和监视程序之外，利用天网防火墙还能学到程序访问网络的详细知识，真是一箭双雕啊！具体操作步骤如下：点击天网个人版防火墙右起第3个按钮即可出现应用程序网络状态的查看窗口（图8）。从图上可以看出，原来自己的计算机与网络之间有如此多的联系，有知名的IE、QQ、金山毒霸、MSN等常用软件，还有System、Host Process等系统进程。从这些网络连接上可以了解很多只有使用专用工具才能发现的信息。例如从图8可以看出，我们在用QQ聊天时，QQ与很多网友的电脑都发生了连接，通过天网防火墙就能知晓MM或GG的IP地址和对方端口，直接发现对方的真实来源。


图8

3.IP自定义IP规则设置

①规则说明

应用程序的规则设置是针对具体某个应用程序而设置的，它只对单个程序有效，而IP规则设置则是针对整个系统的，它将对整个系统的数据包进行监测。IP规则设置往往是防火墙最重要、也是最复杂的地方，如果对网络不够熟悉，你需要做的仅仅是调整安全级别（天网防火墙的安全级别设置分为高、中、低三级）。

不过对一个网络高手来说，自定义IP规则设置就是必修课了。点击天网个人版防火墙主界面左中的一个按钮，就会弹出自定义IP规则设置的界面，如图9所示。可以看到，IP规则的修改页面由工具条、规则列表和规则说明3个部分组成，分别对应软件界面的上、中、下3个部分。

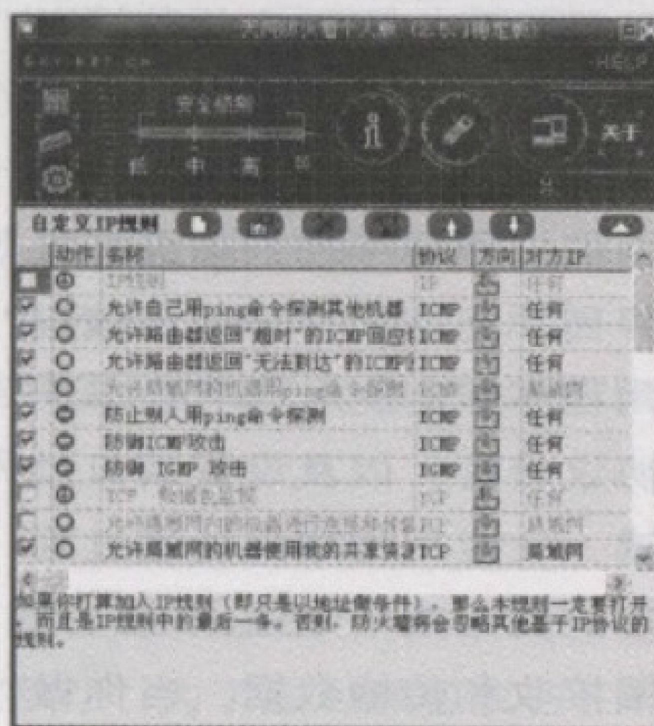


图9

可点击工具条上面的按钮来导入、增加、修改和删除规则，在规则列表处列出了所有的规则名称等信息及当数据包满足本规则时所采取的策略，而规则说明则是对设置规则的一个解释，在具体设置时可要瞧仔细哦！

②规则设置

如果要对某个规则进行编辑或修改，那么可以点击增加按钮（工具条中的第一个按钮）或选择一条规则后按修改按钮，就会激活规则的编辑窗口，如图10所示。IP规则的增加可按如下步骤进行。

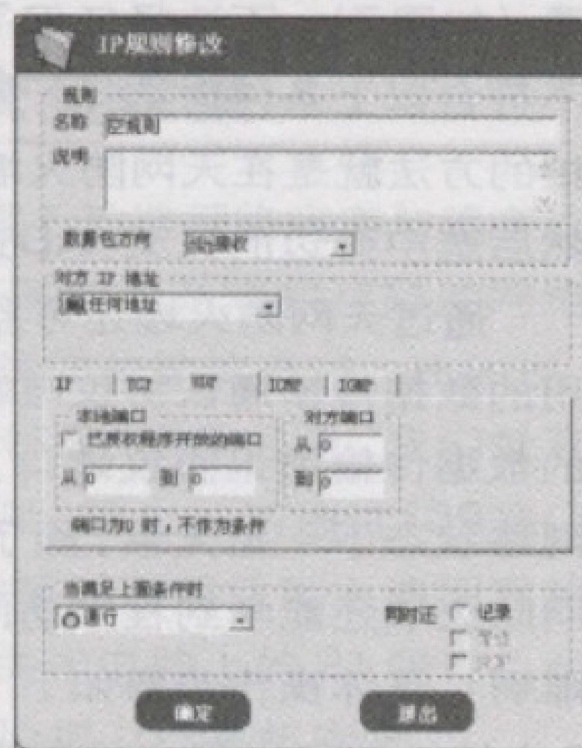


图10

第一步：首先输入规则的"名称"和"说明"，便于日后查找和阅读，然后选择该规则是对进入的数据包还是输出的数据包有效。"对方IP地址"则用于确定选择数据包从哪里来或是去哪里，包括"任何地址"、"局域网网络地址"、"指定地址"及"指定的网络地址"4项。

第二步：除了选择上面内容之外，还要输入该规则所对应的协议，其中"IP"协议不用填写。"TCP"协议要填入本机的端口范围和对方的端口范围，如果只是指定一个端口，那么可在起始端口处输入该端口，结束处输入0。如果不想指定任何端口，那么在起始端口和结束端口处都输入0。TCP标志位比较复杂，如果你不选择任何标志，那么将不会对标志作检查。"UDP"协议与"TCP"类似，只需要输入本机和对方端口范围即可，"ICMP"规则要填入类型和代码，"IGMP"不用填写内容。

第三步：当一个数据包满足上面的条件时，就可以对该包采取行动了："通行"还是"拦截"都由你说了算。当然也可选择"继续下一规则"，这样就不对该数据包作任何处理，而由该规则的下一条规则来确定处理方式。

第四步：在执行这些规则的同时，还可以定义是否记录这次规则的处理和这次规则处理的数据包的主要内容，并用任务栏中"天网防火墙个人版"图标是否闪烁来"警告"，或发出声音提示。

实例：利用IP规则的设置防止木马攻击。

通过上面对端口的讲解我们已经知道"冰河"和"广外女生"这两种木马都是通过特定的端口（7626和6267）来对计算机进行控制的，那么只要拦截来自这两个端口的网络连接，不就能有效防止木马攻击了吗？我们首先新建一个IP规则，在填写标题和说明之后，选择对方的IP地址为"任何地址"，在TCP和UDP协议的本地端口处分别都输入"7626，0"，在满足上面条件时选择"拦截"，保存之后即可生效了（如图11）。同样道理，我们也用类似于这样的方法来防止"广外女生"木马对系统的攻击。

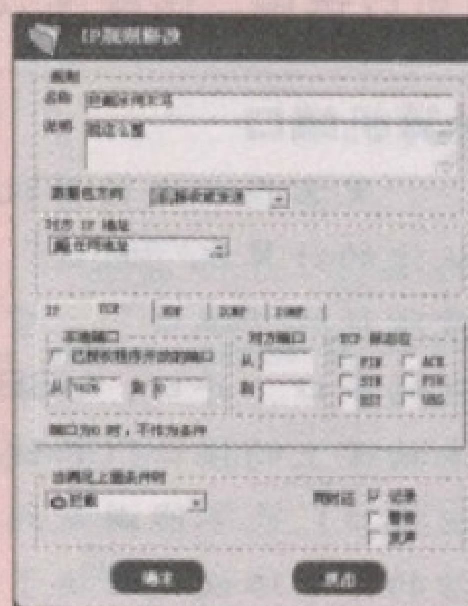


图11

在天网防火墙的自定义IP设置上，系统还自带了很多默认设置，你也可根据需要进行选择或修改。这些规则主要包括如下一些设置：

防御ICMP攻击：别人无法用PING命令来确定你的存在，但不影响你去PING别人。

防御IGMP攻击：防止别人以此作为Win98蓝屏攻击的一种方法，建议选择此设置。

允许局域网或禁止互联网上的机器访问我的共享资源：通过接受本地端口为134到139的数据包来实现，强烈建议选择这两项。

TCP数据包监视：天网防火墙会监视你机器上所有的TCP连接请求，开启后可在产生的日志中找到可疑连接，从而发现木马程序。

UDP数据包监视：与TCP数据包监视类似，只不过这条规则监视的是机器上所有的UDP服务。

禁止所有人连接低端端口：禁止所有机器和自己电脑上的1～512号端口连接，但你对外提供的服务会受到影响。

例如，如果你提供了Web服务（80端口）和FTP服务（21端口），禁止访问这两个端口自然就不能给别人提供服务了。这有两种解决办法，第一是修改Web和FTP服务的端口，例如改到8080和2121；第二种办法就是在这条规则之前添加使该特定端口数据包可通行的规则，而将该规则放在最后。

4.日志查看与分析

天网防火墙会把一些比较关键的报警信息放在日志中

供你随时查看。如果你选择了监视TCP和UDP数据传输包，那么发送和接受的每个数据包也将被记录下来。每条记录从左到右分别是发送/接受时间、发送IP地址、数据包类型、本机通讯端口、对方通讯端口、标志位等。点击天网防火墙笔字形按钮（右起第二个）就会出现日志的查看窗口，如图12所示。

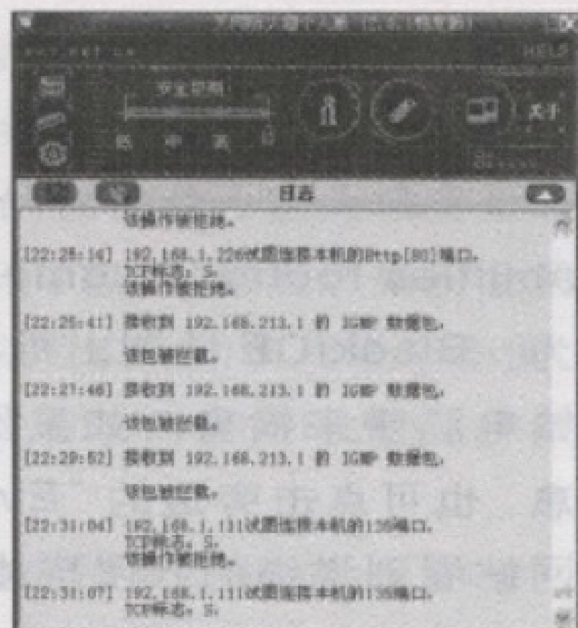


图12

通过日志的查看，我们就能准确得知网络运行的总体情况，以便查个蛛丝马迹，为网络安全的评估提供依据，而且还能得到更多丰富的信息呢。例如，在图12中看到有很多这样的记录：

[19:55:33] 接收到 192.168.213.1 的 IGMP 数据包，该包被拦截。

> 我们都知道，网络都是使用Internet群组管理通信协议（IGMP）来管理本机子网络群组成员的身份，因此，网关都会定期给每台电脑发送IGMP数据包，如果总是收到IGMP数据包，而发送数据包的IP尾数为1，则可判断这个IP为网关了。一个速度比较快的网关往往能极大提高网络速度，这样一来，你就可以将它作为自己的网关来上网了，岂不妙哉！

通过天网防火墙的日志，我们也能了解更多的网络知识，例如如果我们通过FTP下载文件，而又在防火墙的IP自定义规则中选择了TCP数据包监视，那么就会在日志中看到大量的TCP连接如下（如图13）：

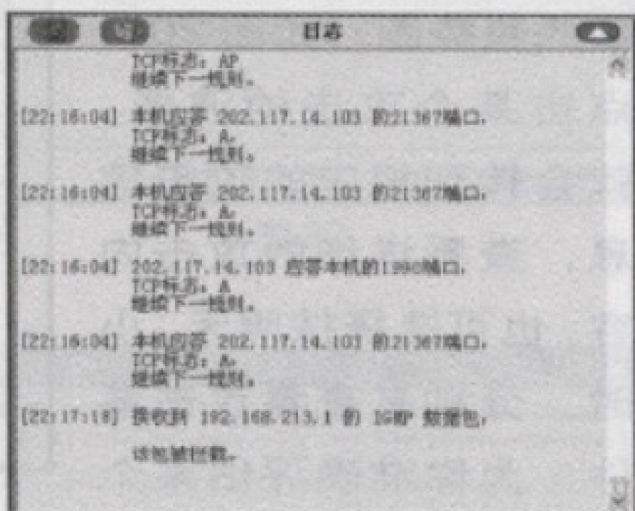


图13

[22:16:04] 202.117.14.103 应答本机的1990端口，
TCP标志：A
继续下一规则。
[22:16:04] 本机应答 202.117.14.103 的21367端口，
TCP标志：A，
继续下一规则。

这里可以看到，本机的1990端口与IP为202.117.14.103的主机的21 367端口进行通信，而且也可发现TCP连接3次握手确认的整体过程。需要注意的是，并不是所有被拦截的数据包都意味着有人在攻击你的电脑，有些正常的数据包也会由于你设置的防火墙IP规则不恰当被拦截下来。

笔者的建议是，对重要的网络安全问题要时刻保持清醒的头脑，注意通过设置天网防火墙的规则来阻断网络攻击，遇到可疑情况时要结合应用程序、网络使用情况和防火墙日志来决定采取何种措施保护系统安全。遇到紧急情况时，可以点击天网防火墙最右边的按钮来断开网络，根据具体情况再进行IP规则设置。

Windows XP内置的防火墙

跟天网个人防火墙相比，Windows XP内置的防火墙使用起来更容易，只不过功能较为简单。如果你想启用防火墙，首先打开“控制面板”，然后点击“网络和Internet连接”→“网络连接”，打开“本地连接”（如图14），继续点击“属性”→“高级”，选中“通过限制或阻止来自Internet对此计算机的访问来保护我的计算机和网络”旁边的复选框（如图15），内置的防火墙就成功启动了。

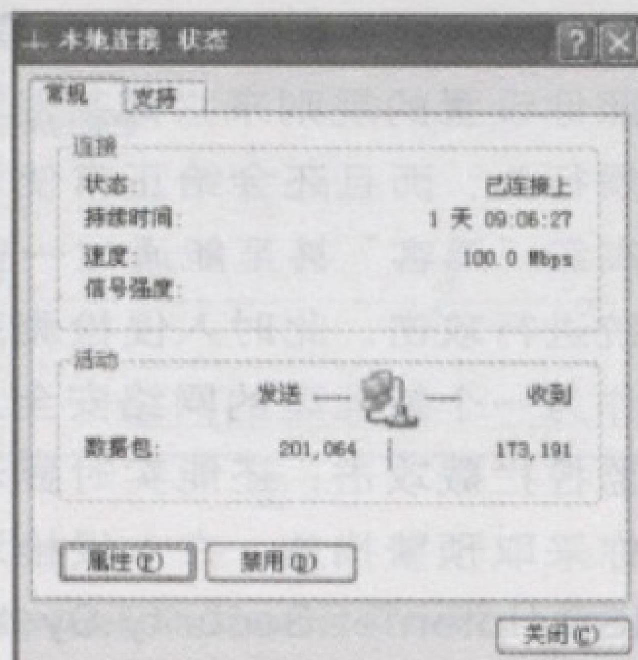


图14

与天网防火墙类似，启动内置防火墙之后，虽然网络安全得到了很大保障，但它也可能会干扰一些网络操作，例如文件和打印共享、与联网有关的程序或联机游戏等。我们要想做到网络安全与软件应用两不误，还需要打开网络应用所需的端口。操作步骤如下：点击图15下方的“设置”按钮，就会打开如图16所示的设置界面。这里有3个标签，分别为“服务”、“安全日志”与“ICMP”。在“服务”处，可选择或添加本机上提供的服务，这样一来别人就不会因为防火墙而不能访问你的电脑了。例如假设要开设端口为8080的Web服务，就可以点击“添加”，然后输入相应的服务描述、IP地址、端口号和协议等（如图17）即可。“安全日志”设置记录网络连接的类型和日志输出文件，而“ICMP”则控制允许网络上的计算机共享信息。它们的具体设置都比较简单，大家可以自己试试。

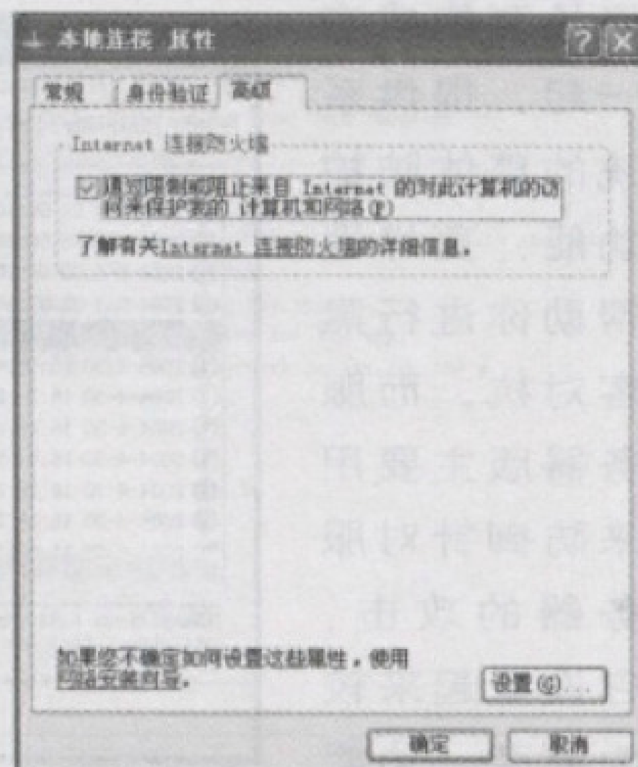


图15

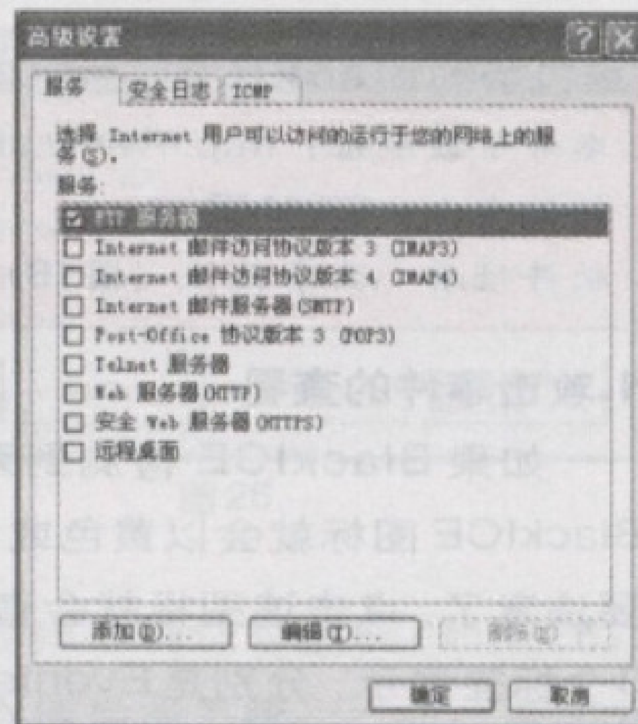


图16

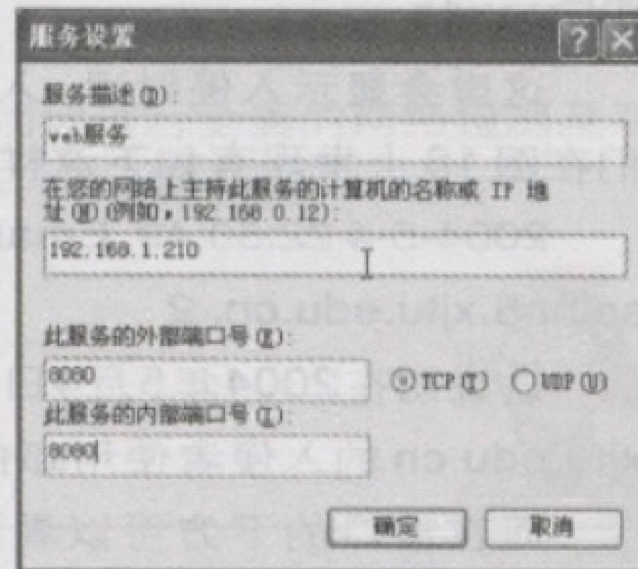


图17



三、入侵检测系统与安全设置

不管你的愿望如何良好，防火墙多么卖命，你也不敢保证系统固若金汤，因为防火墙比较“呆板”，只会按照你设置的规则来拦截某些攻击，不仅可能漏掉一些入侵行为，而且还会给正常使用某些软件带来障碍，有些高级“黑客”甚至能通过一些伎俩轻易穿过防火墙对系统进行攻击。此时入侵检测系统就大有用武之地了，它作为一个智能型的网络安全工具，既可通过网络行为的监控拦截攻击，还能实时显示系统遭受到的攻击，方便你采取预警措施。在入侵检测中，最有名的公司非美国ISS（Internet Security Systems）莫属了。而BlackICE就是ISS力推的单机版入侵检测系统，它将防火墙与入侵检测集成在一起，提供系统的整体防护功能，更好地帮助你进行黑客对抗。而服务器版主要用来防御针对服务器的攻击，它设置起来较为复杂，功能也相对较多。

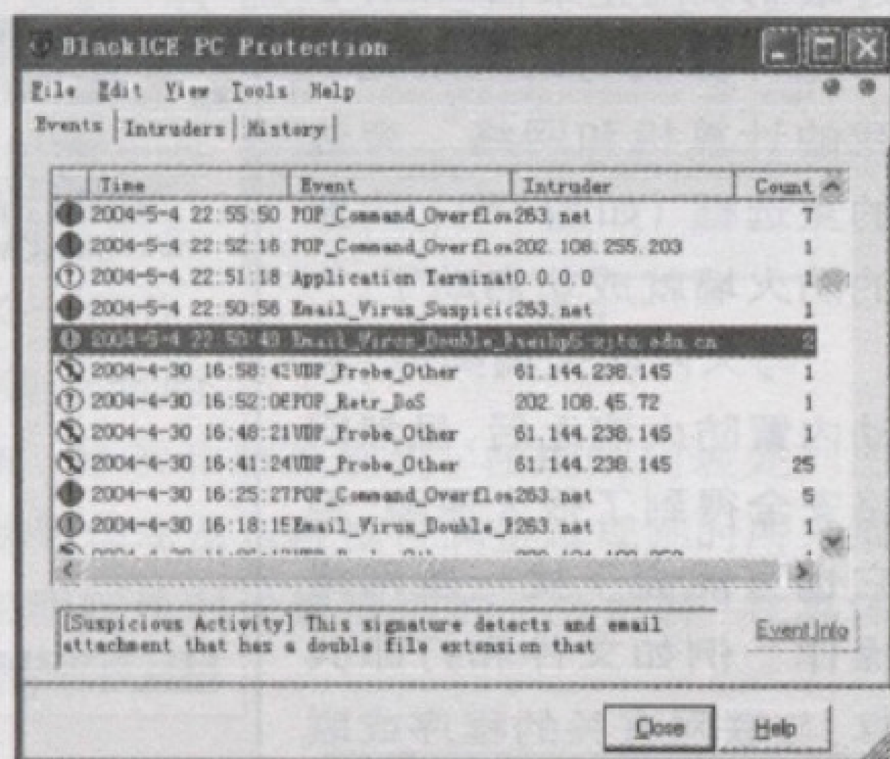


图18

单机版的BlackICE

参考下载地址：http://www.skycn.com/soft/7813.html

软件大小：6.01MB

软件性质：共享软件（图18）

1.攻击事件的查看

如果BlackICE检测到系统受到攻击，任务栏上的BlackICE图标就会以黄色或红色不停跳动，提醒你此时要注意了。点击该图标就会查看到攻击事件的细节，它分3个标签显示，分别是Events（入侵事件）、Intruders（入侵者）和History（历史记录）。

①Events

这里会显示入侵时间、入侵事件等详细信息。例如我们在图18上发现有如下这样一条记录：

2004-5-4 22:50:49, Email_Virus_Double_Extension, seihp5.xjtu.edu.cn, 2

这说明在2004年5月4日晚上22:50:49，来自seihp5.xjtu.edu.cn的入侵者使用邮件病毒对本机攻击了2次。

而在窗口的下方可以看到这条攻击的详细描述，例如上面这个攻击的描述为[Suspicious Activity] This signature detects and email attachment that has a double file extension that corresponds to vulnerabilities found in some email，说明这是一个可疑行为，BlackICE检测出带有两个扩展名的邮件附件，会给电脑带来损害。如果你还想查看更为详细的入侵信息，也可点击旁边的“Event Info”链接，就会进入ISS网站看到详细的入侵描述。

②Intruders

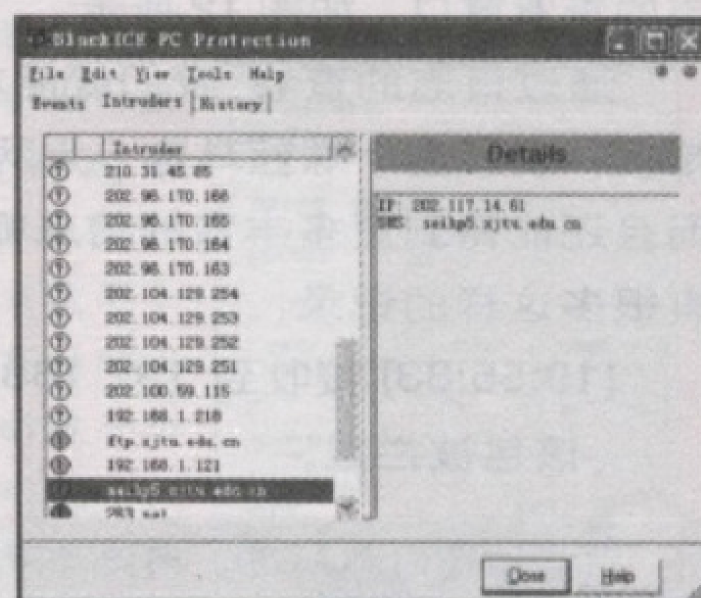


图19

双击入侵事件，就会切换到入侵者的记录上来（如图19所示），这里可以看到入侵者的详细信息，我们发现这条攻击的IP：202.117.14.61，DNS：seihp5.xjtu.edu.cn。针对不同的攻击，还会显示更多的信息，例如有的攻击能显示入侵者节点名、组、NetBIOS、MAC地址等。

③History

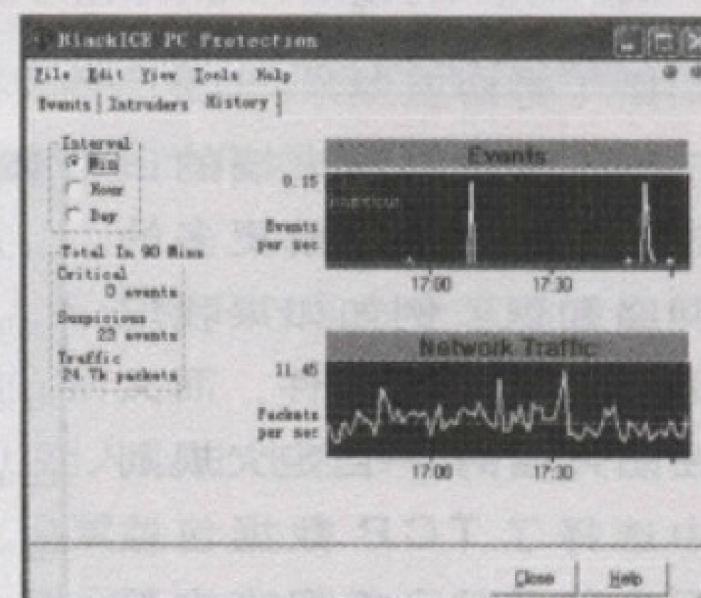


图20

这里按时间顺序给出一幅攻击和网络传输量的趋势图（如图20），点击某个攻击的波形，就会转到相应的攻击信息，查看详细的攻击内容，也可选择按照天、小时、分钟来查看攻击事件，为你准确评估某个时间段内的网络安全状况提供参考。

2.检测设置

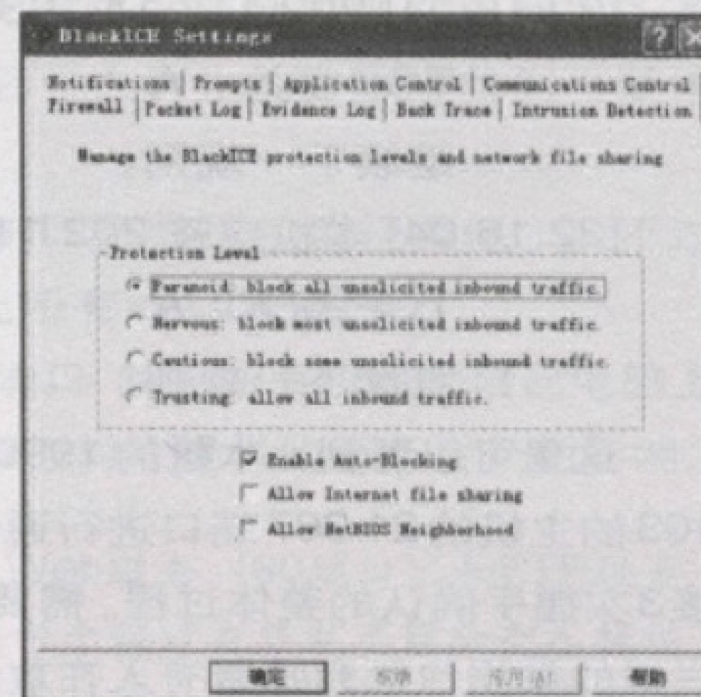


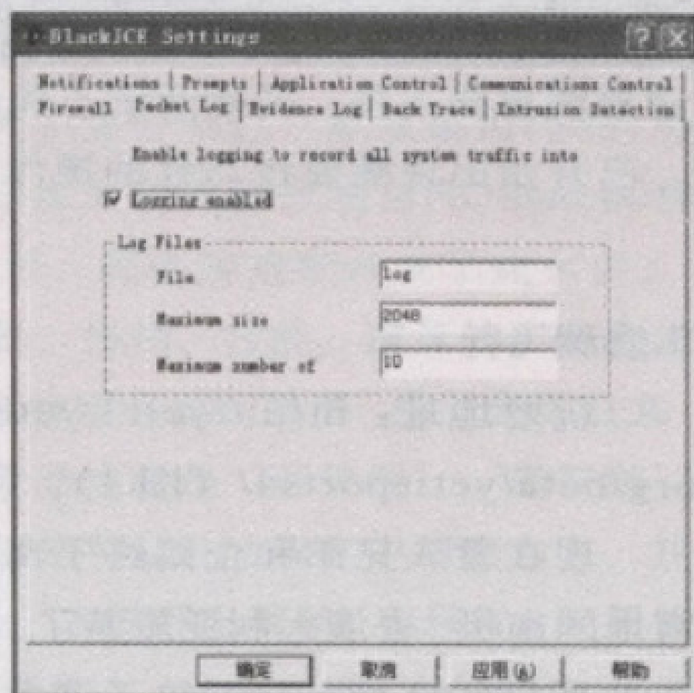
图21

通过设置BlackICE，可以更好地对系统进行入侵检测。在BlackICE的主界面中，单击“Tools”→“Edit BlackICE Settings”，将会出现如图21所示的设置界面，可以看到，这里包括10个设置选项。我们挑重要的几项来讲解。

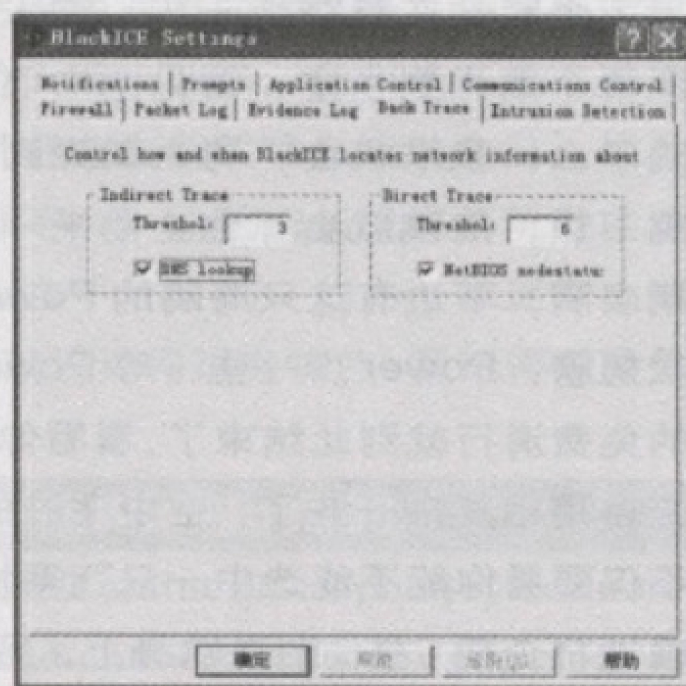
①防火墙设置（Firewall）。BlackICE可给防火墙设定4种不同的安全等级，按照级别的高低分别为“Paranoid”（将所有未经授权的网络数据包都过滤掉）、

"Nervous"（将绝大部分未经授权的信息包都过滤掉）、"Cautious"（自动过滤那些未经本机授权的包信息）和"Trusting"（将放行所有未授权的包信息）。防火墙安全级别的设置也没有固定模式，一般而言，设置越严格安全就越有保障，但同时也会给某些应用软件的使用带来不便。同时，在这里你也可以设置是否允许Internet上的文件共享和网络邻居的访问。

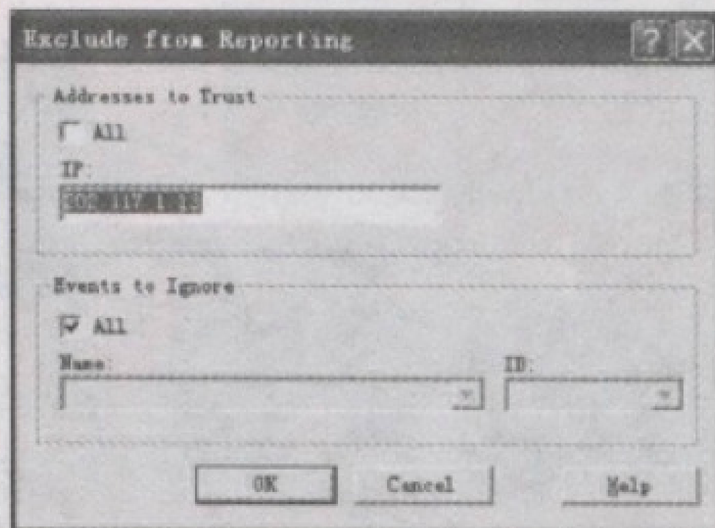
②日志记录（Packet Log和Evidence Log）。这里我们可以设置BlackICE对系统信息或攻击的证据信息进行跟踪记录，以便我们能更好、更详细地搜集攻击者的细节。该选项能将本机目前被攻击的记录以日志形式存储起来，方便自己查看。以设置Packet Log为例，具体操作时，首先把"Logging enabled"复选项选中，"Log files"设置栏将被自动激活，此时在"File"文本框处输入日志文件名，程序默认的日志文件名为Log，在"Maximum size"文本框中输入日志文件可以记录的最大信息量，"Maximum number of files"处输入最多可以存储的文件数目，设置好以后，点击"应用"即可生效（如图22）。以后如果要查看日志记录只需到BlackICE的安装目录中找到带有Evd.enc或Log.enc的文件即可快速查看了。


图22

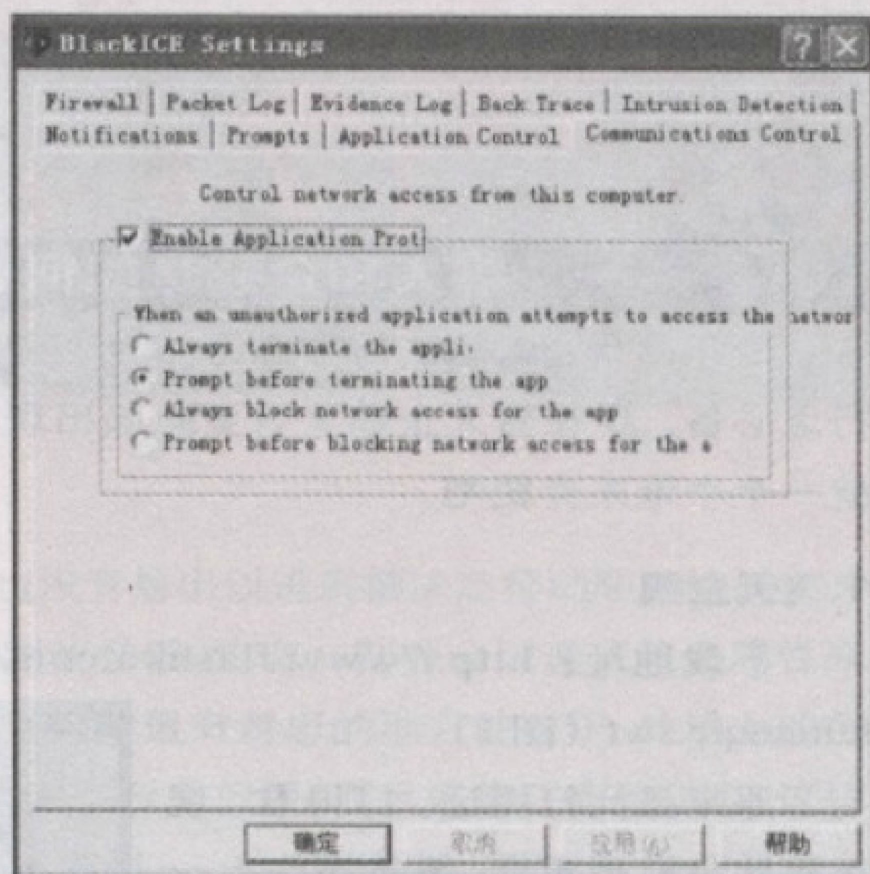
③入侵跟踪（Back Trace）。点击"Back Trace"标签，我们就可在这里设置跟踪黑客的线索数，包括直接跟踪和简洁跟踪。系统缺省的直接跟踪线索数为3，间接跟踪的线索数为6，大家可根据自己的情况来设置该数目（如图23）。如果想知道入侵者的IP地址和DNS设置，你还需要选上"DNS Lookup"和"NetBIOS nodestatus"这两个选项。

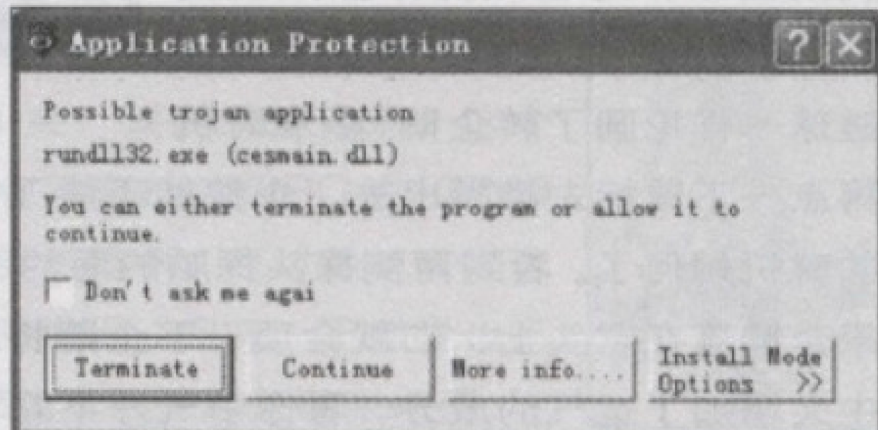

图23

④设置信任主机（Intrusion Detection）。使用BlackICE时，我们还可对个别信任的主机"网开一面"，授权它可直接访问本机系统，设置时，在"Intrusion Detection"标签下单击"Add"按钮，然后把对方信任主机的IP地址或主机名称输入到如图24所示的设置对话框中就可以了。


图24

⑤控制网络连接（Communications Controls）。BlackICE也有控制本机与网络连接的能力，这一点与天网有些类似。点击Communications Controls标签，选上"Enable Application Protection"，在这个选择框下边有4个选项，让你设置当未经授权的应用程序访问网络时如何应对（如图25）。默认情况下，系统选择询问（Prompt）的方式，例如，当有一个程序要跟网络连接时会弹出确认对话框（如图26）。


图25


图26

BlackICE集防火墙与入侵检测系统与一身，与防火墙相比，它又增加了一层保护，能阻止企图穿过防火墙的入侵者。BlackICE集成了非常强大的检测和分析引擎，可以识别大量的潜在入侵，帮助你进行全面的网络检测及系统防护，是捍卫网络安全一个不错的选择。



四、总结

自从有了网络，安全问题随之成为了一个热点。其实，只要我们保持清醒的头脑，用好个人防火墙和入侵检测检测系统，防外安内两手抓，两手都要硬，在令人又爱又恨的互联网面前，为安全上网筑起一道坚不可摧的屏障。

编者按： 网罗天下一直是比较受欢迎的小栏目，以收罗网络上有趣或有意义的Flash、视频和小游戏为特点。正所谓：网络之大，无奇不有。这些资料的搜集不是几个人就能做到的，需要广大读者的共同参与，希望经常游荡在网上的读者能积极地投稿，除了较多的物质鼓励外，你的文章还能被100多万的读者所阅读，为什么不呢？

网罗天下

■北京 fly

一、雪人和企鹅是如何恶搞的

今年第6期大软的网罗天下中我们曾介绍过打雪人的游戏，游戏简单易上手，轻松活泼不失幽默，实乃老少咸宜居家旅行之必备。现在雪人企鹅又有更新版出现了！而且更好玩更耐玩，已开始出现需要技巧性的操作才能得高分的情况，下面我就一个个地来介绍吧。

1.飞天企鹅

下载地址： http://www.flashku.com//upfile/20040323/feitianqie.swf（图1）

原来是比打得远、打得准，现在要比谁打得更高。秉承操作上一贯的简单，等雪人兄弟抓起企鹅后，只用点一下鼠标左键让它像抛链球一样抡圆了转企鹅，瞅准时机再点一下鼠标左键抛出去，企鹅能不能飞得更高就看你掌握的时机如何了。看到两侧探头探脑的海豹（海象？）了么，如果企鹅落在它头上，它就会顶一下企鹅将之弹得更高，无形中又增加了运气的成分，看你手气好不好了。



图1

2.踩雪球

下载地址： http://www.flashku.com/upfile/20040323/xueqiuqe.swf（图2）

一开始雪人会踩个雪球从山坡上往下滚，山坡上会有很多沟壑，你要左键单击一下雪球，雪人就会带着雪球蹦起来躲过障碍。当然，随着坡度越来越大，速度也越来越快，注意掌握好提前量哦。这个游戏里的企鹅不是主角，它们三三两两在山坡上闲逛，压趴下它们就是了。这个游戏要是这么简单的话很容易就会到达终点，秘密在于如果你快速单击除雪球以外的空白区域，雪人踩雪球的速度会越来越快，得分也会越来越高，当然难度也会越来越大，建议玩家记熟每个障碍出现的大概时间和位置，做到有备无患，这样才能在越来越快的速度下敏捷地躲过那些障碍。

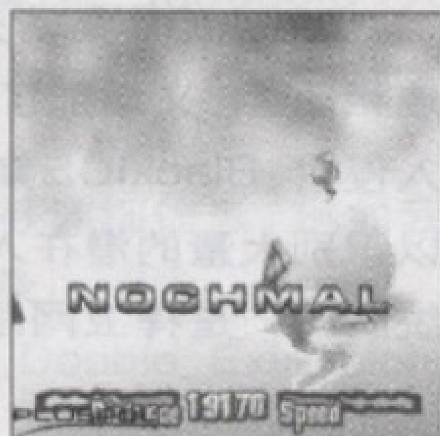
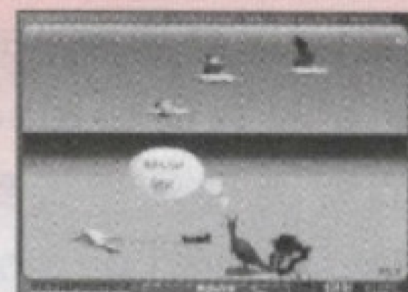


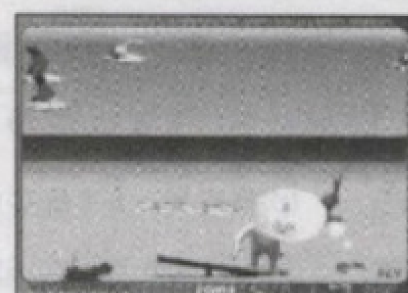
图2

3.澳洲飞行

玩耍地址： http://yeti3.yetisports.org/beta/yetisports4/（图3）、（图4）

现在雪人兄弟和企鹅终于离开冰天雪地的南极，去澳大利亚旅游了。目前这还是个Demo版，只开放了澳大利亚部分，而且这次更加考验技巧性。


图3


图4

企鹅站在跷跷板一头，雪人踩一脚便将企鹅弹到半空，看见空中飞过的海鸥了么？找准机会，将企鹅弹到一只海鸥下边，海鸥就会抓住企鹅来一次半滑翔表演，下边有这只海鸥的Power值，单击左键海鸥扇动一次翅膀，Power少一些，等Power没了海鸥就会坠地，企鹅的免费滑行就到此结束了，看看你能飞多远？这款游戏已开始变得稍稍复杂一些了，空中飞过的企鹅高度不同、速度不同，不仅要看你能不能选中一只飞得快的海鸥，还要看你能不能准确地将企鹅"挂"到海鸥身上。另外，海鸥翅膀的扇动也很有讲究，多长时间、什么时间扇动一次，每次之间的频率又是如何？这只有等玩家细心去体会其中的奥妙了。目前比较普遍的距离在1200到1400之间，由于本游戏可上传得分，可看到某些变态玩家超过了1600，笔者不才，尚未突破1000大关。游戏还很搞笑地加入老板键，按下B键激活，然后打开一个所谓的Yeti Antivirus界面，装模作样地检查C盘杀毒，很恶搞（图5）。顺便说一句，这款游戏最让我不能忍的就是配音，从企鹅的"Ready？"到海鸥惨烈的"Ga！"再到袋鼠傻乎乎的"Hoho"，实在让人忍俊不禁。

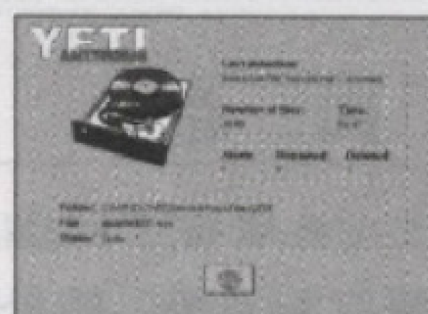
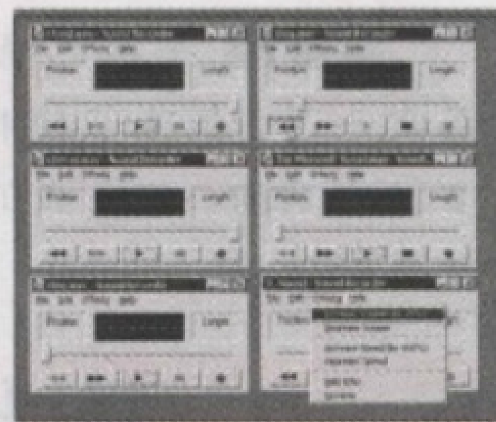


图5

二、电子音乐是如何诞生的

下载地址： http://home.comcast.net/~tianyu/winnoise.swf（图6）

笔者原来玩过MIDI合成软件，将不同的音色按不同的音阶组合起来，凑合凑合就能出个曲子。打开一首别人做好的MIDI，学习一下，自己也尝试着做点复杂的，但笔者是不太懂音乐啦，而且五音不全，又没有耐心，玩了半天就没出个像样的。所以也挺羡慕那些懂MIDI、懂音色合成的人，可随心所欲创造自己的曲子，甚至同一首曲子也能创造出自己的风格。这不，这个Flash记载了一个简单摇滚曲子的诞生历程。要是只说创作，可能很多人都会，但这个Flash演示的却是用Windows自带的声音文件进行合成，包括Windows出错声音、提示声音，甚至还有启动声音，然后还是用Windows自带的录音机程序播放它们，从中选取合适的音节或时间，对某些音乐进行简单处理。当然也只限于录音机程序自带的一些简单处理功能，再进行混放，最后出来一首效果还算不错的摇滚风格音乐。我只是不知道这些录音机是如何实现反复回放和指定时间区域自动回放这些功能的。也许这个Flash真的只是演示而已，可能还包含使用了一些后期的专业音乐合成软件，但可以肯定的是，最后的音乐效果全部用的是Windows自己的音乐。也希望懂电子音乐的读者们能看懂这段Flash所演示的内容，并或多或少从中得到一些启发。


图6

三、RO是如何成为战棋游戏的

下载地址： http://games.21cn.com/download/demo/pc/0404/21cn0419rochess.zip（图7）、（图8）

今年第2期大软的网罗天下曾介绍过一款改编自RO的对战游戏，这次再介绍一款由日本人制作的改编自RO的战棋游戏。看来RO真的是风靡亚洲，周边游戏都开发了这么多。

游戏做得还算精美，人物、怪物、技能、道具的形象和名称全取自RO，玩过RO的玩家肯定会感到熟悉，由于全是日文，所以笔者也不太了解剧情，无非也就是“亚美蝶”、“南答游”、“卡哇伊”此类:)。道具嘛，倒是可从几个汉字中猜出含义，并不太影响理解能力。在战场上，右键呼出菜单，有移动、使用技能、坐下站起、使用道具、查看状态、游戏功能（存储进度）、待机等选项，要注意人物走到指定位置或待机后有面对方向的选择，用鼠标滚轮还可放大缩小战场。结束战斗后可进入城里的各商店购买物品武装自己。战斗难度都不大，相信擅长战棋的玩家应该很得心应手（图9）。作为一款迷你小游戏，游戏设计得很有特色，我记得最早是《最终幻想》开创了进度槽式即时回合RPG方式，但我想了很久也没有想出以进度槽决定移动顺序的战棋游戏，一般都是你方唱罢我登场，也有一部分会以速度这个属性来决定谁先谁后。但这款游戏最有意思的地方就在于，战场上的每个角色都有个进度槽来表示先后手，而且好像还有随机率，这样游戏就变得复杂和难于控制——你不能再根据怪物的速度属性来决定策略了。由于时间关系笔者并没有将这款游戏打穿，具体多少关卡也不是很清楚，但从游戏目录里的Map文件来看应该有11关，说到游戏目录，这个121MB的庞大压缩包里竟然包括RO的108MB原声MP3，真是哭笑不得啊，不过像笔者很久不玩RO突然翻出来听听，回味一下感觉也不错，听到每首曲子都能立刻想起是哪张地图，地图上有什么标志性怪物（图10）。


图7


图8


图9


图10

四、骷髅是如何翩翩起舞的

下载地址： http://download2.online.sh.cn/pub/joy/cartoon/skeleton_v0429.zip

引用页面： http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=28573

文件大小： 18.6MB（图11）、（图12）

小时候看《音乐之声》，被剧中情节和音乐迷住的同时，对女主人公领一群孩子表演玩偶节目很感兴趣，也很想买一个玩偶回来，希望它能在自己的手中变得活灵活现。现在老了:)，手指头除了敲键盘好像再也干不了什么了，但那份童心却始终保留在内心中。这是一段视频，看样子是在国外，一名街头艺术家在大街上表演玩偶演唱会，玩偶是个小骷髅，颇有点Q。应该承认，这个玩偶表演者水平颇高，小骷髅在它手中仿佛活了一般（这个形容有点古怪），不但表演出色、动作复杂、变化繁多，而且即使你从人体解剖学和人体力学角度去看，小骷髅的动作也十分到位，尤其是抱着话筒作一展歌喉状，上下颚一张一合，咔咔作响，引得围观游人哄然大笑，而且这个小骷髅还色迷迷的，当有漂亮MM从旁边过时，它会扭头观看，嘴巴大张，你似乎觉得它口水都快流下来了，而那黑洞洞的眼窝感觉更像是睁得又圆又大的双眼——“PLMM呀^o^”。在卖力的表演后，小骷髅趴到供游人放钱的盒子上，一个个仔细数着钢镚。得，看来是伤心了，转身趴在地上嘤嘤地哭呢，哭完了一抹眼泪又数钱，再扭头看看周围观看表演的游人们，那意思是你们好意思嘛，看我都瘦成这样还不赏两个子儿补补营养？


图11


图12

编者按 手机已经成为除钱包外人们必备的随身物品之一了，但除了接收电话、发发短信外，手机还有很多其它用途，就让我们从SeleQ开始为你讲讲手机常用软件的使用。

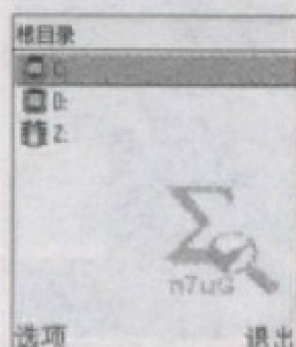
■北京 野狼

手机软件步步通之SeleQ


图1

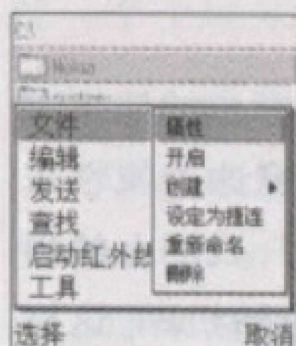
SeleQ是在Symbian OS上广泛使用的一个手机文件管理软件，是Symbian系统的重要补充，和Windows的文件管理器比较类似，下载地址：http://www.euzj.com/symbian/soft/seleqv165.zip，最新版本为1.65。读者可通过红外线、蓝牙或数据线将.sis文件装入手机，安装后，在功能表中出现如图1画面。

打开SeleQ，我们可以看到C、D、Z三个盘符，如图2所示。其中C盘用来存放用户安装的程序和一些数据，相当于PC中硬盘的概念；D盘是系统工作内存，类型是RAM（Random Access Memory）；Z是存放系统资料的ROM（Read Only Memory），不能写入或更改。


图2

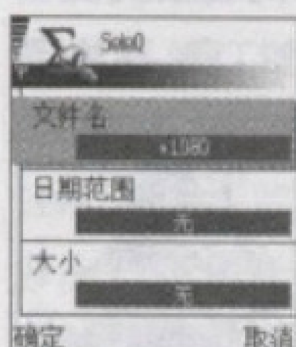
SeleQ的使用非常简单，进入下一级目录可将操纵杆向右推或按"6"键；将操纵杆向左推或按"4"键回到上一级目录。想要退出SeleQ，按"退出"，即右功能键即可。基本的功能如图3所示，这里不再赘述，读者自己可以摸索，这里笔者以NOKIA7650为例，讲一些操作上的技巧，希望能对你有帮助。

1.点左功能键，进入"查找"，如图4所示，可根据文件名、日期范围和大小范围对文件夹下的文件进行查找，当用户资料比较多时这个功能比较管用。


图3

2.善用主菜单键，它好似PC上的Alt+Tab键，不用退出程序即可通过它在当前所有打开的程序中循环切换。

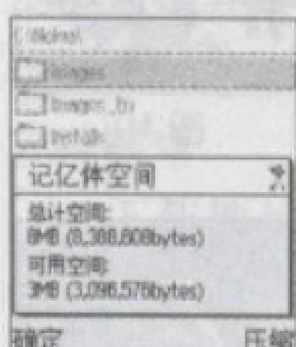
3.内存整理。打开SeleQ，按住<ABC>和主菜单键，出现如图5所示的内存总容量占用情况界面，"总计空间"表示RAM总容量，如果"可用空间"比较小，则可选择"压缩"。


图4

4.屏幕截图。打开没有文件的文件夹，按左功能键，选择"设定"后出现如图6所示界面。进入"屏幕捕捉"，如图7所示，将捕捉屏幕功能打开，图像格式可以设置为.jpg、.bmp、.mbm三种格式，屏幕捕捉的快捷键设置一般采用<ABC>+操纵杆中心键。设置好后，只要打开SeleQ，可通过主菜单键切换到其它界面下捕捉屏幕，设定文件名后保存在"图像管理"中。

5.重设Logo。这里的Logo是指屏幕上方的"中国移动"字样，如果你觉得它略显单调完全可以更换掉。找一张大小为97×25的图片传入手机，在C:\Nokia\Images文件夹下找到这张图片，点击左功能键，选择"文件"中的"设置Operator Logo"，系统重新启动后你会看到Logo已经换成你自定义的图片了。

6.恢复Logo。打开SeleQ，依次进入C盘→System→Apps→Phone→Oplogo，将里边的图片删掉（按C键），重启手机即可恢复"中国移动"字样。


图5　图6　图7

和SeleQ齐名的另一款著名手机管理软件Efileman也有非常不错的功能，下载地址：http://ngage.go.nease.net/down/efileman.zip。和SeleQ相比，它不能设置背景和Logo，而且不能创建文本文档。

手机小贴士

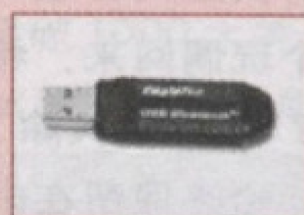
手机性能测试软件JBenchmark

下载地址：http://bbs.g163.net/UploadFile/2004-3/2004314194827720.rar

我们知道有很多测试PC显卡的软件，如3DMark等，如今又出了一款测试手机性能的软件JBenchmark，除了对文本、2D、3D显示功能有测试之外，连手机本身的一些硬件参数也给出来了，如屏幕大小、支持颜色数、内存大小等。笔者使用的NOKIA7650最后得分是2308，你的呢？

手机小贴士

USB蓝牙适配器





能将蓝牙设备联系在一起使之互相通信，比如手机和电脑之间除了使用数据线外，还可通过它来传输数据。插入电脑的USB接口后，装上附带的驱动程序，同时将手机的蓝牙功能打开，搜索周围的蓝牙设备并配对，一般在输入通行码时输入"0000"即可。

夏天的味道

——超值拍照手机第二波

摩登彩蛋 NOKIA 3200



尺寸：107.5mm × 45.1mm × 20.8mm
重量：90 克
颜色：蓝、红、绿
市场参考价：1770 元

远观近玩，3200都是一款相当扎眼的出位之作。因为旗帜鲜明地将市场锁定为年轻族群，作为"真我个性"系列中第一款内置摄像头的机型，它采用了不少非主流的创意，3200令有些人无法接受而让更多人心仪的另类风格集中体现在"随心换"卡片和"二合一"按键两个焦点上。它的外壳为透明硬塑，通过搭配不同的彩色插片，面板就可以轻松变换出各种风情的彩壳。除了可以使用附送的几套主题插片外，还可以利用随机提供的空白插片通过打印或手绘来自行DIY。3200的键盘区同样标新立异，全部按键为9个二合一的透明椭圆形大键——上下部分分别对应一个数字或符号，这种设计的好处是按键变大带来的良好手感和更明快的键盘布局，只是需要多花一点时间来上手。3200的屏幕依然是128 × 128像素、4096色的CSTN，不过它比几款前作，如3100，在亮度及细腻度上还是有所提升，只是在强光下仍然有模糊现象。它的铃声则升级到了16和弦，力道十足，开到最大音量也相当清晰。作为主要卖点，3200内置的10万像素CIF镜头表现中规中矩，远、近、动、静各种环境都大致可以应付。同时，它还附带了FM收音机，除了基本的收听，配合录音功能可以录制音频来当作铃声，或者配合闹钟功能来实现定时开启收音机。另外，两个位于底部的小电筒也独具创意，在黑暗中使用相当实用。至于3200的续航能力，正常使用条件下一般在2天半以上。扩展应用方面为动态配置的1MB内存，提供了彩信、JAVA、红外接口以及各种上网环境的支持。3200的缺点是只有100组电话薄，以及可换壳机型后盖不紧的通病。

法式布丁 Alcatel OT735i



尺寸：106mm × 47mm × 19.5mm
重量：89 克
颜色：银
市场参考价：1650 元

日前，阿尔卡特手机部门正式宣布与TCL合并，对于想领略纯正法国风味的朋友，OT735i可能是最后也是最好的选择了。它是作为OT735的升级版本在3月份推出的，除了屏幕键盘多加了磨砂处理等几个小细节改进外，它与后者的最大区别就是增加了对Java MIDP 2.0的支持。OT735i的屏幕指数与3200一样，但是它33mm × 33mm的可视区域远大于3200的27.3mm × 27.3mm，因此在图像方面有着更好的表现。另一方面，OT735i铃声虽然为24和弦，不过在实际使用中反而不及3200清亮。OT735i的镜头为10万像素，拍摄选项远比3200丰富，支持8倍变焦5级亮度调节和自拍，以及胶片、黑白、浮雕等多种效果和不同摄像模式，当然少不了Alcatel特有的为图片配上录音的"听图"绝活，把自己声色俱全的照片通过短信与朋友分享一定很带劲。OT735i高达800条 × 24项的电话簿是它相对3200的又一优势。另外，好用的横屏游戏操作、强大的工程模式以及来自索尼的800毫安LiP电池拥有的长待机时间都是它的亮点所在。OT735i的不足在于一些细节上Bug，比如普遍出现的赛车游戏中吃飞弹会导致当机的现象。同时下掉电池后再开机，时间只会在拆电池前时间上加一分钟的问题仍然没解决，它容易被掩盖的后置扬声器和红外线不能直接在手机间对传铃声和图片的弱项也令人遗憾。

顶级炫机

Casio/KDDI au A5406CA



A5406CA是近日发布的全球第一款320万像素手机，由卡西欧公司以au品牌推出。该机为折叠双屏设计，配置了高达320万像素的1/1.8英寸CCD镜头，支持自动聚焦。A5406CA铃声为搭载雅马哈MA-5Si芯片的64和弦，内存为12.8MB并可外接128MB的外接SD卡，足以用来保存上千张照片或长达1小时的QCIF格式176 × 144像素的动画视频。A5406CA预计会在6月中旬面市。

Sony Ericsson/NTT DoCoMo Premini



Premini由索爱制造，重量不到69克，是目前最轻的手机。Premini的意思是一流和迷你，它的体积90mm × 39mm × 19mm，机身为铝制，背部拥有一个超大的阵列扬声器。屏幕为160 × 128、65k色的TFT真彩屏，键盘则采用独特的梯田式"倾斜键"设计。Premini标称的待机时间为300小时，定于今年夏季上市。

插图 宋洋

应用心得

编者按： 有很多读者来信问有关投稿要求的问题，主要是针对稿件选题和稿件规范两个方面。对于稿件规范，我们已经明确了很多次，这里不再多说。对于稿件选题，可以说“心得是无处不在的”，大家在电脑使用过程中每个细节都有可以发掘出很多有趣且有益的内容，只有注意总结和积累，通过自身的钻研，你写出的文章一定会对广大读者有所帮助，而你自身的电脑使用水平也会不断提高。

本期推荐文章

■《让“自定义通知”不再泄密》

我想绝大多数读者都不会在意这种细节问题，但有时它确实会暴露你很多秘密，不信，在你的电脑上试试看！

■《启动信息窗口巧利用》

通常情况下启动信息窗口并不为人所重视，但确实可以有非常实际的应用。

让“自定义通知”不再泄密

■广东 张天勇

在Windows XP的系统任务托盘上单击鼠标右键，选择“自定义通知”（如“自定义通知”选项不可选，则在任务栏上点右键，选“属性”，在“通知区域”中将“隐藏不活动的图标”选项选中），在弹出的窗口中，你可能会非常惊奇地发现很早以前使用过的程序居然在这里记录着。这些被记录的程序中极可能有一些属于自己隐私的内容（比如某台电脑的IP地址、自己曾与某人进行过QQ聊天等），而且随着系统使用时间的增加，这个列表里记录的内容也会越来越多，即使某个被记录的程序已被删除了，但它曾运行过的记录并不会自动清除。

一、找到病根

一般来说，修改Windows的有关设置几乎都要访问注册表。于是使用注册表跟踪工具（比如NT Registry Monitor）对修改“自定义通知”的操作进行分析，发现在修改“自定义通知”中的项目时，系统对键值[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\TrayNotify]进行了大量读写，这就是病根。

在“运行”对话框中输入“regedit”后回车，打开注册表编辑器，定位到前面所述的注册表项，删除右边窗格中的“IconStreams”和“PastIconsStream”这两个项目的内容（其中一个用于记录“自定义通知”的当前项目，另一个记录过去的项目），最后关闭注册表编辑器并重新启动电脑。

二、斩草除根

不要以为删除了前面的两个注册表键值就大功告成了。现在如果重新启动再次进入系统，你会发现前面做的所有操作全都白费了，“自定义通知”中的内容又奇迹般地“死灰复燃”了（如图1）。经过一番研究，笔者终于发现了其中的奥妙：因为我们要清除的内容，除了在注册表中记录着以外，在系统运行时还有一份同样的记录保存在内存中，如果不事先清除内存中的这些备份，当系统关闭时，WinXP将自动调用内存中的备份还原注册表中的相应项目。

既然知道了原因所在，操作起来就相对简单许多。

第1步，按照前面介绍的方法清除注册表中的相关键值。

第2步，按下“Ctrl+Alt+Del”组合键打开Windows任务管理器，转到“进程”标签并找到“Explorer.exe”进程，选中此进程后，点“结束进程”按钮强行终止此系统核心进程。

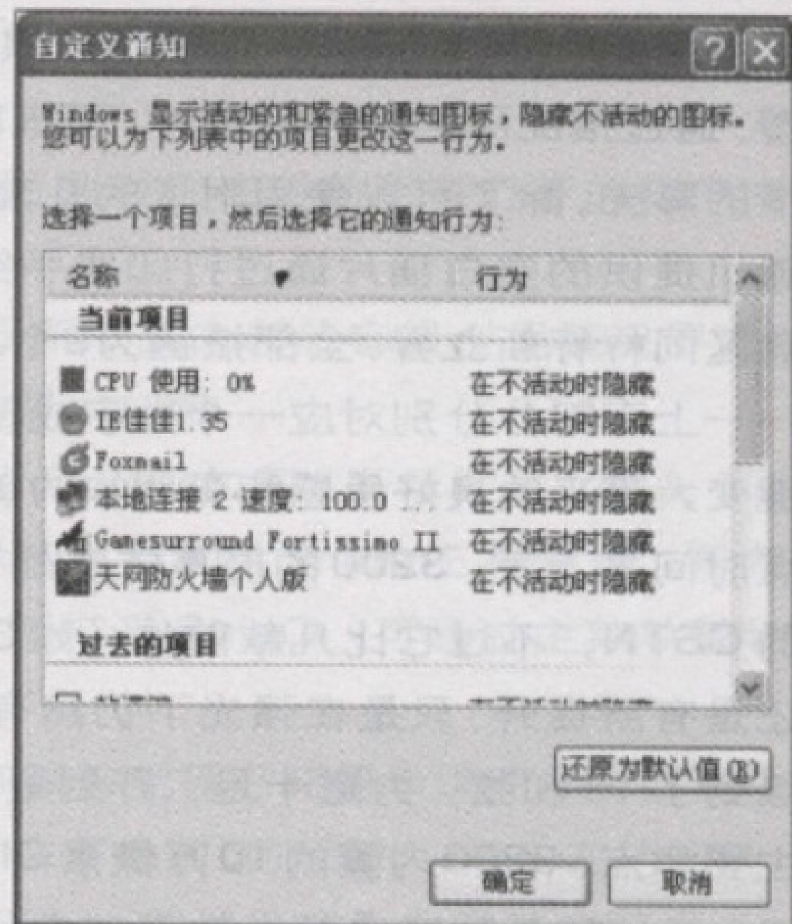


图1

第3步，在进程终止后，在任务管理器中点击菜单“文件”→“新建任务”，在出现的窗口中输入“Explorer.exe”，即重新加载“Explorer.exe”核心进程。

进程重新启动后，再查看“自定义通知”，会发现里面的记录都没有了，重新启动系统后也不再出现。“自定义通知”项目至此终于清除成功（如图2）！

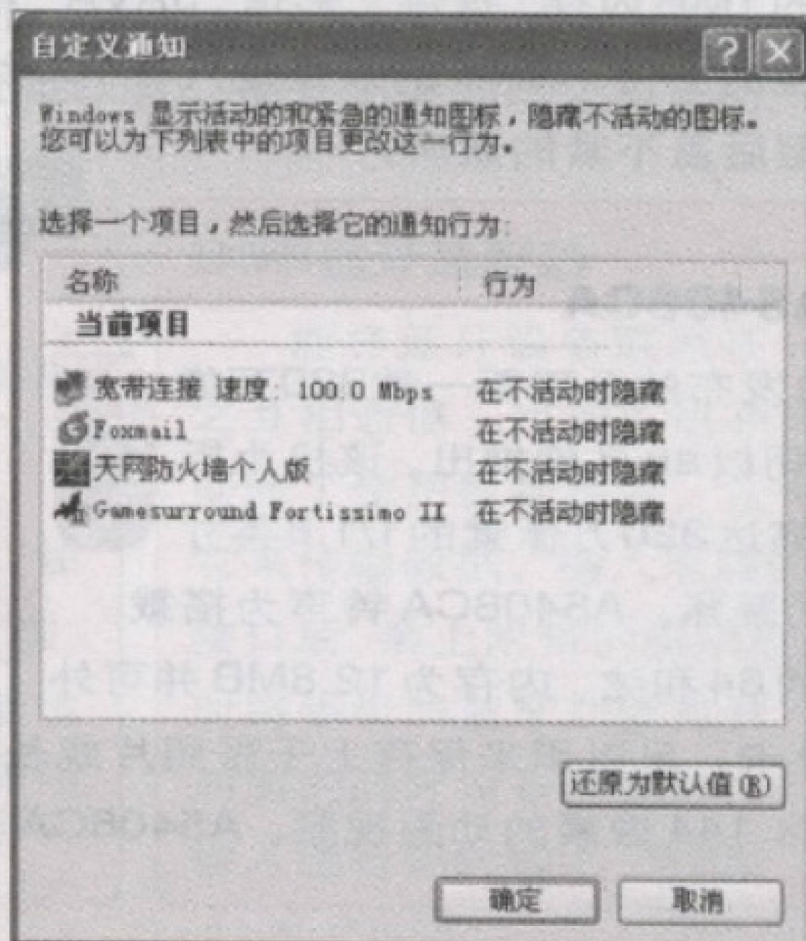


图2

“自定义通知”的项目列表虽然并不会暴露太多的用户隐私细节，但只要运行过的程序进入过系统托盘区，就会被记录下来。这些记录除了可能暴露某些细节外，还可能被一些不良程序利用以达到伪装自己的目的。因此，“自定义通知”项目列表的隐私保护不容忽视。

突破即时通软件局域网限制

■北京 iCat

很多学校或单位的局域网在访问权限上都有诸多限制，你还在为身在其中不能聊天或玩游戏而苦恼吗？使用代理服务器吧。不知道怎么用？速度太慢？不稳定？别着急啊，那还是试试我介绍的这款小软件吧。

这款小软件的名字就是“通通通2004”，它可将基于Socks协议的请求转换为HTTP协议的请求，并通过“通通科技”（该软件开发公司）自己的或你所指定的HTTP代理服务器处理这些请求。有了这款软件，你就可突破局域网的限制，自由使用QQ聊天、登录FTP下载、使用E-mail客户端程序以及玩网络游戏了。

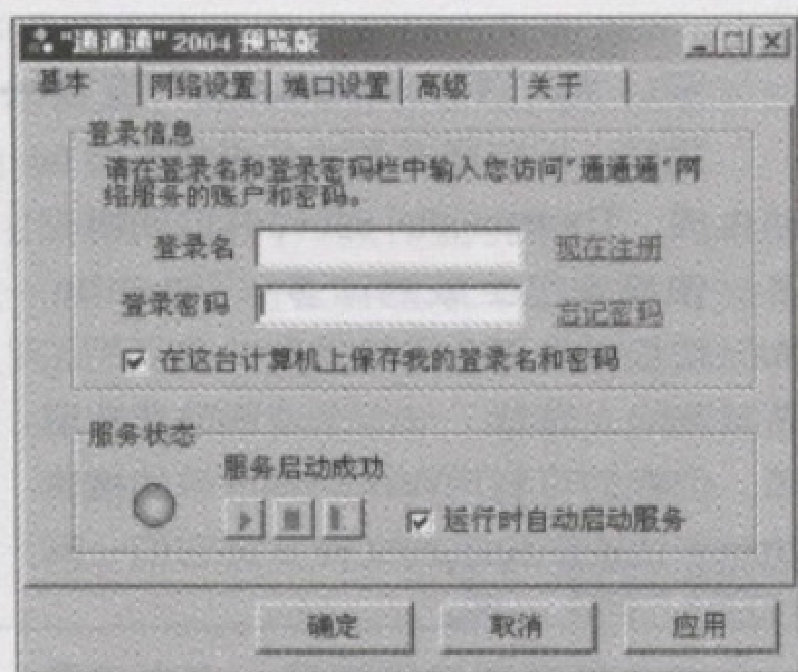


图1

首先在http://www.tongtongtong.com/www/modules/mydownloads/visit.php?cid=1&lid=12下载最新版的客户端程序，版本为2004预览版Build0316，大小为946kB。执行程序时会弹出一个登录界面，第一次用的话需要先注册才能登录（如图1）。请点击登录界面中的“现在注册”，软件会打开公司首页，在页面左上角点击“赶紧注册”进入注册页面，填好各种信息后按“提交”。很快你便会收到一封网站发给你的信，所以注册时填写的信箱一定是真实的，点击信中的链接便可激活账号。

激活后，用当初填写的用户名和密码就可填写软件的登录界面了，然后按绿色箭头启动服务。如果不能启动，请检查“端口设置”标签页中的“Socks5服务端口”是不是1080。如果设置正确还不能启动，可在“高级”标签页中换一个服务器地址。

下面就可设置相应软件了。我们以QQ为例，选择“QQ菜单”→“系统参数”→“网络设置”。选择“使用代理服务器”复选框，选择代理服务器类型为“Socks5代理”，服务器地址为127.0.0.1，端口号为1080，按“确定”结束设置（如图2），再去试试你的QQ吧！

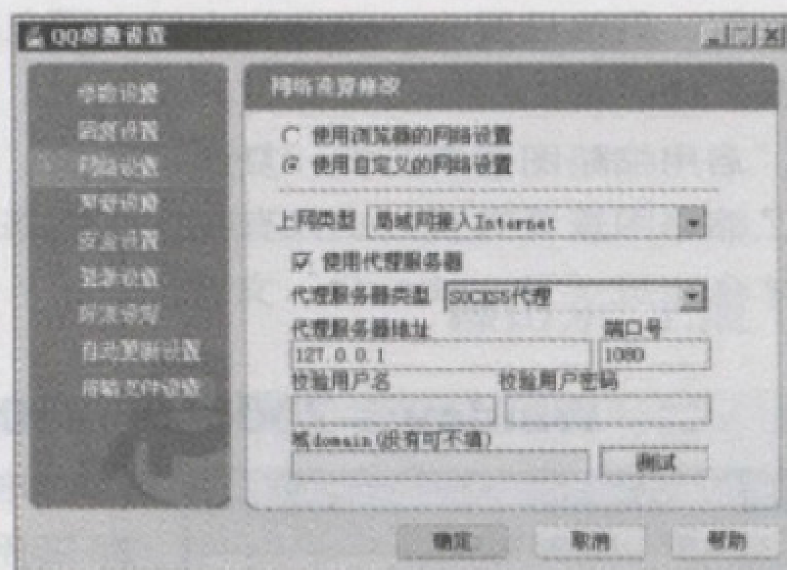


图2

VIVO显卡应用技巧两例

■四川 老龚

现在不少朋友购买的显卡都具备VIVO（视频输入输出）功能，但大多闲置未用，其实灵活使用显卡的VIVO功能，可为我们带来不少乐趣。

一、让普通外置电视盒也采集视频

普通外置电视盒直接与显示器连接，不用打开主机就可收看电视，使用简单方便，收看效果较好，且价格便宜。但这种外置电视盒最大的缺点就是无法采集所收看电视的视频，也不能进行窗口播放。不过，如果你有带VIVO功能的显卡，这些问题都可解决了。由于普通外置电脑盒都具备视频输出功能，也就是说通过同轴电缆传送的有线电视射频信号，通过电视盒不仅可转化为VGA信号输出到显示器，也可转化为视频信号输出到具有视频输入功能的设备中。因此你只需将电视盒视频输出口与VIVO显卡的视频输入口用AV线连接，然后启动任何一个视频采集程序，就可实现对收看电视的采集以及窗口播放了。也就是说，通过利用VIVO显卡的视频输入功能，你就能让外置电视盒既使用方便，又可采集视频，从而发挥出更大的优势。

二、远距离TV-OUT的实现

随着宽带网的普及，很多朋友喜欢在电脑上看电影，不过在小小的显示器上看电影无法给人一种身临其境的感受。如果你的显卡带有VIVO功能，就可将电脑与电视连接观看大片了。不过，很多朋友电脑与电视距离很远，如果直接用长线连接电视，画面效果会非常差。

这时你可试试用家里的有线电视同轴电缆实现信号远距离传输。不过你需要将电脑输出的AV信号转化为射频（RF）信号。你可去电子市场买一个AV-RF转换器（30～40元），然后将显卡视频输出和声卡音频输出分别连接到转换器的VIDEO IN和AUDIO IN接口上，接着用一根普通的电视信号线连接转换器RF OUT口和有线电视插座，你就可在家里任何一台电视上搜索到清晰的图像了，这对房间多的家庭尤其适用。不过播放时要注意设法将家里的有线电视线路和户外的线路完全断开，否则有可能干扰邻居正常收看有线电视节目。

一句话技巧

在Windows XP/2003等操作系统中，用户有两个级别“管理员级和用户级。当我们以普通用户的身份登录系统后，活动往往要受到许多的限制。比如我们要安装程序，就会发现因权限不够而无法安装。这时我们不一定要重启计算机再以管理员的身份登录后进行安装，完全可以临时为自己分配管理权限。具体方法如下：按住“Shift”键的同时，用鼠标右键单击欲安装程序的安装文件，在随后弹出的右键菜单中，选择“运行方式”。在弹出的“运行身份”窗口中点选“下列用户”，在“用户名”文本框中输入具有相应管理权限的用户名，在“密码”文本框中输入相应的密码，点“确定”按钮。这样，我们就可以临时为自己分配管理权限来安装运行程序了。

辽宁 QS

将Thumbs.db一网打尽

■广东 FreeCN

我们知道，在Windows 98以后的系统中增加了对图片的预览功能，当使用这个功能后，图片文件夹下就会产生一个名为"Thumbs.db"的文件，这个文件会随着图片文件的增加而膨胀。奇怪的是，这个文件被删除后下次预览了图片时它又会自动生成，有什么办法让它永远消失吗？

一、Windows 98/Me系统

由于Windows 9X系列操作系统默认不启用缩略图功能，每个文件夹的缩略图功能都是手工设置，所以欲使系统不自动生成"Thumbs.db"文件，只要将此文件夹的缩略图功能关闭即可。具体设置为：用鼠标右键点击已开启缩略图功能的文件夹，通过弹出的快捷菜单打开"属性"对话框，在窗口中取消"启用缩略图查看方式"复选框前的"✓"。另外，即使启用了缩略图查看方式，也只有在以"缩略图"方式查看时，系统才会生成"Thumbs.db"文件。

二、Windows 2000/XP/2003系统

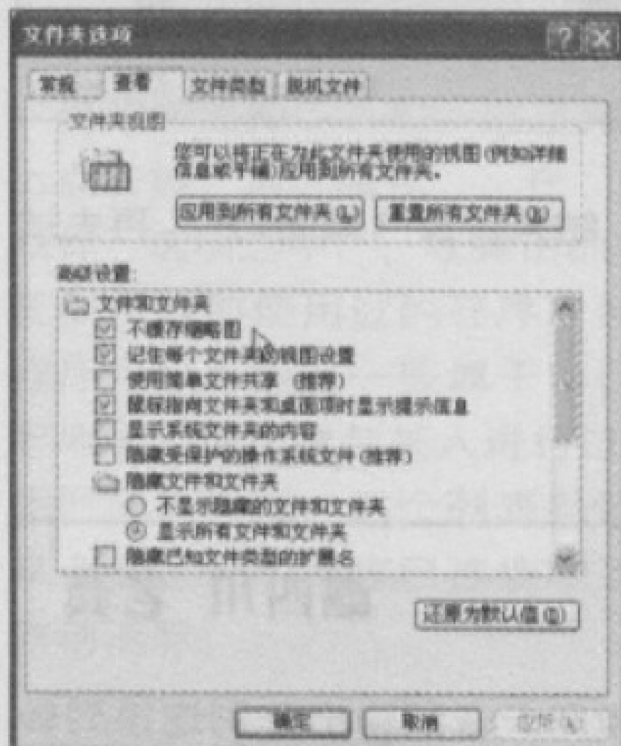


图1

这一系列操作系统默认即采用缩略图功能，但通过设置即可禁止在所有的图片文件夹中自动生成"Thumbs.db"文件。具体设置方法如下：在"控制面板"中双击"文件夹选项"，在"文件夹选项"对话框中切换到"查看"标签，在"不缓存缩略图"复选框前打上"✓"（如图1），再点击"确定"按钮退出即可。

小提示：由于"Thumbs.db"是受Windows保护的系统文件之一（同时也是隐藏文件），要查看它，必须首先让它显示出来——在"文件夹选项"设置对话框的"查看"标签里，选中"显示所有的文件和文件夹"，同时去掉"隐藏受保护的操作系统文件（推荐）"前的对钩，点击"确定"即可（这里以Windows XP为例）。

三、将"Thumbs.db"文件一网打尽

这样，以后所有的文件夹将不会自动生成"Thumbs.db"文件并自动增肥了，但原来已生成的诸多"Thumbs.db"垃圾文件不会自动消失，必须手工将其删除。显然，一个个地删除非常麻烦，但我们可利用Windows自带的搜索功能来快速定位这些文件并将它们一网打尽。

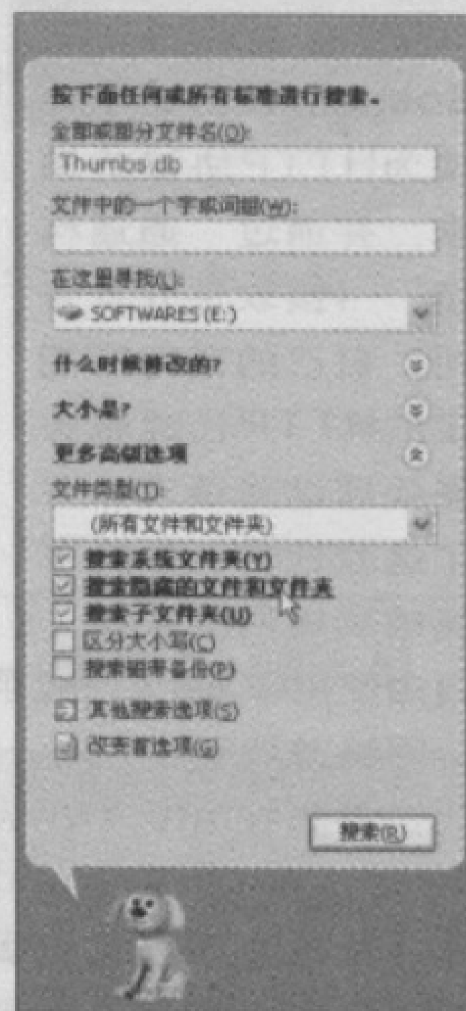


图2

首先打开资源管理器，点击工具栏上的"搜索"按钮，在左边的"搜索助理"栏中点击"改变首选项"，接着会问你："您想怎样使用搜索助理？"，点击中间的"改变文件和文件夹搜索行为"，然后在"选择默认的文件和文件夹搜索行为"中选择"高级—包括手动输入搜索标准的选项"，点"确定"按钮即可看到很多高级选项（如图2），好了，还犹豫啥，赶快勾选"搜索隐藏的文件和文件夹"吧。

如果你觉得上面的设置过于麻烦，也可通过修改注册表的办法来达到。打开注册表编辑器并定位到"HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer"，在右边的窗口中找到DWORD值"SearchHidden"（如没有则新建）并将其值设为1即可。

通过以上设置后我们就可在搜索文本框中输入"Thumbs.db"并将其一网打尽了，真是大快人心！

启动信息窗口巧利用

■浙江 谢胡坚

在Win9X和WinXP中可通过注册表的修改使系统在启动时显示一个信息窗口（如图1），利用这个小小的窗口可帮我们做很多事。



图1

首先来看看这个窗口是怎么弄出来的。点击"开始"→"运行"，输入"regedit"再回车打开注册表编辑器。

如果你是WinXP用户，找到HKEY_LOCAL_MACHINE_SOFTWARE\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Winlogon子键分支，再找到右边的LegalNoticeCaption，双击它，在数值数据中填入信息作为窗口标题，比如填入"操作监视器"就会在启动时窗口的蓝色标题栏中显示"操作监视器"。再找到LegalNoticeText（应该就在LegalNotice-Caption下面），双击它，同样填入信息，所填信息就为窗口中的正文了，比如填入"本软件已随系统一起开启……"就会在标题栏下面的白色区域显示"软件已随系统一起开启……"信息（如图2）。

而如果你是Win98用户，则应找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon子键分支，在右边空白处，点击"右键"→"新建"→"字符串"，输入名字为LegalNotice-Caption，再双击填入你想修改成的标题，然后用同样的方法再创建一个字符串，名字为LogOnMessage（用WinMe则名字为LegalNoticeText），

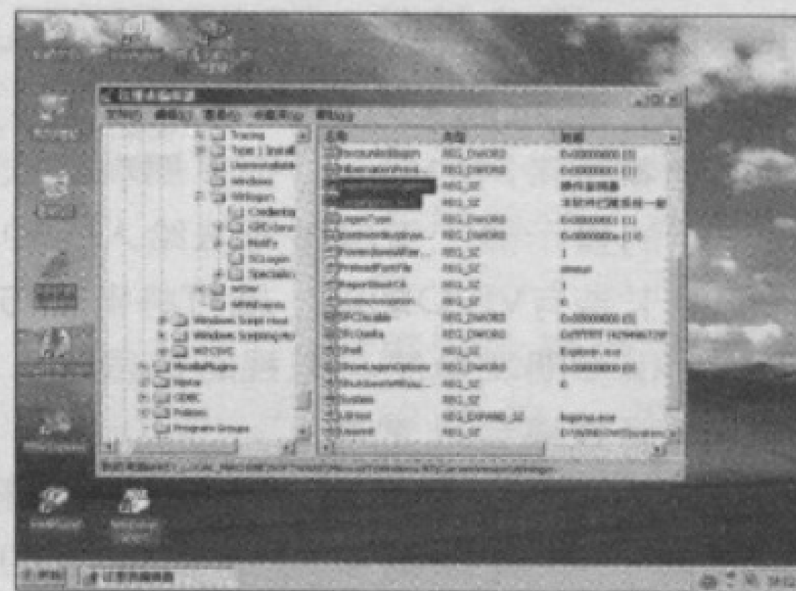


图2

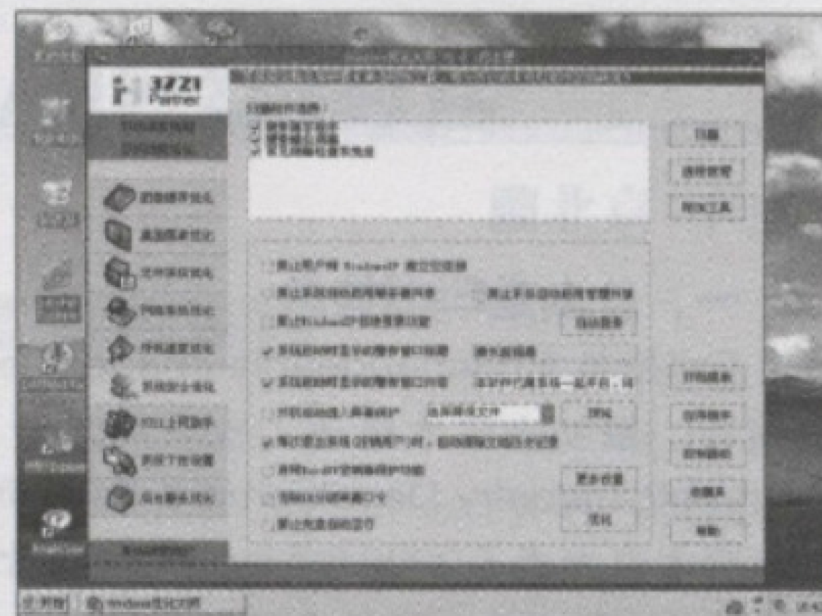
双击填入想要显示的正文即可。

其实还可用Windows优化大师来显示这个窗口。打开“优化大师”在系统性能优化中选择系统安全优化，其中有两项“系统显示时显示的警告窗口标题”及“系统显示时显示的警告窗口内容”，在这两项前面打钩，在后面分别填入标题与内容再选择优化即可。不过，用“优化大师”的话你的操作系统必须是WinXP才会有这两个选项（如图3）。此外，网上还有其他此类软件如WinLogon Message等可方便地设置，这里不再说明。

好了，说了这么多，那么这个窗口到底有什么用呢？

1.首先当然可做提示窗口。比如在内容里填入“请不要随意修改本机的设置，谢谢！”起到提示作用。

2.吓唬吓唬。比如在标题栏填入“操作监视器”，内容里填入“本软件已随系统一起开启，将全程记录下您的所有操作（包括浏览过的文件及网页），所有有关的隐私将不受保护，如有必要可向管理员查询。”起到吓唬作用，做家长的弄好这个后，孩子一打开电脑出来这个窗口还以为真有监视器，进系统后又找不到哪里可关闭所谓的监视器，就不敢轻易上不健康的网站了。


图3

3.做留言版。别人打开电脑就可看到你的留言。

4.恶作剧。“警告——您的电脑温度过高，请马上放到冰箱里，否则就会爆炸”。

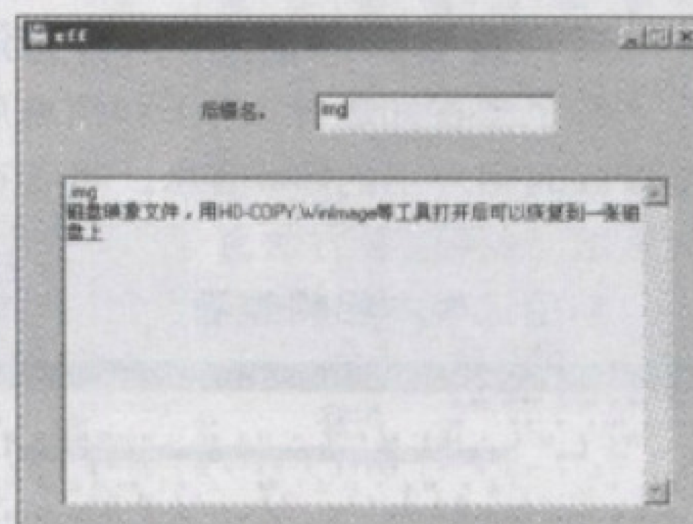
作用还有很多，以上只是开导大家一下，举一反三就会发现小小窗口的别样魅力！

文件后缀名解释器

■山东 王霞

电脑技术一日千里，文件的后缀名也大幅度增加，别说菜鸟就是大虾也不能一一道出某后缀是何文件类型。“文件后缀名解释器”（下载地址是：http://www.ec0312.com/downsoft/20034491659.exe）能解释文件后缀名的含义，让你不会被文件扩展名搞得一头雾水。

“文件后缀名解释器”是一款绿色软件，无需安装，双击下载来的程序文件即启动软件，在“后缀名”后的框中键入要查询的文件扩展名如“img”，即可得到解释（如图1）。如果你想知道所有以C为开头的文件后缀名的解释，则在“后缀名”后的框中仅键入“C”即可。


图1

“虚拟内存”也玩汉化

■广东 林春晓

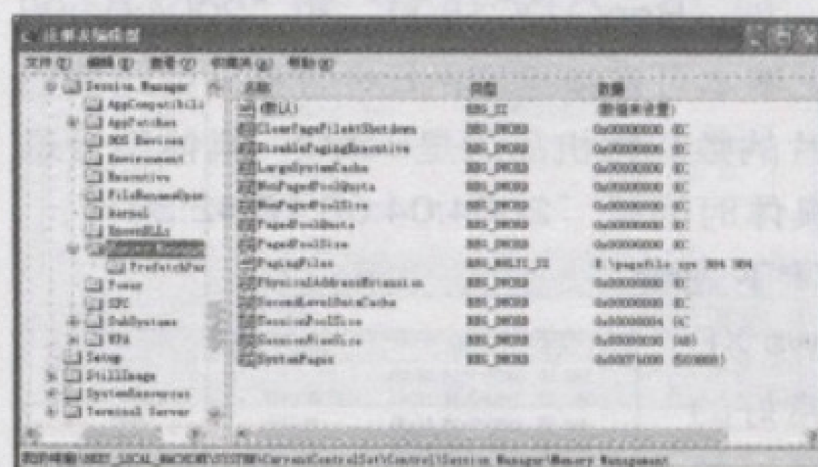
我们知道，Windows 98的虚拟内存存放在Win386.swp文件中，而Windows XP中的页面文件为Pagefile.sys。不过，很多人特别是初学者搞不清楚这两个文件到底是干什么用的以及为何无法删除它们（觉得太占地儿）。其实主要是因为这两个文件名不太直观，既然如此，可给它们起个好记又更有个性的中文名字。另外，如果你安装了双系统并且要共享虚拟内存也需要用到本文介绍的方法。由于Windows 98和Windows XP两种系统下的修改方法不太一样，下面分别进行介绍。

一、Windows 98系统

用记事本打开Windows系统目录下的System.ini文件，找到[386Enh]小节，将其中的“PagingFile=C:\Windows\Win386.swp”修改成为你所需要的路径及文件名（如果没有可自行添加），如PagingFile=E:\虚拟内存.swp，然后重新启动即可。

二、Windows 2000/XP系统

打开注册表编辑器并依次定位到“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management”（如图1），然后在右侧窗口中找到多字符串值“PagingFiles”并双击它（如果没有该键值，可新建一个），在随后出现的编辑窗口中修改数值数据下的内容，如笔者的为“E:\pagefile.sys 384 384”（如图2），这个多字符串值共包括3部分：第1部分为“E:\pagefile.sys”，它就是虚拟内存的存放路径及名称；第2部分为“384”，这个值表示虚拟内存的最小值，最后一部分也为“384”，但它表示虚拟内存的最大值（这里笔者令最小值等于最大值为优化措施）。明白了含义之后我们就可动手修改，即把第1部分中的文件名改成你喜欢的名字如“虚拟内存.sys”，这里需要注意所起的中文名不能太长（最好控制在8个字符以内），同时扩展名最好不要改，否则有可能造成混乱。当然，如果你喜欢并且自认为是高手的话，在这里可连路径、最大值、最小值也一并改了，这样就省去了修改系统属性的麻烦，真是既方便又快捷。重新启动后我们就可看到修改结果了。


图1

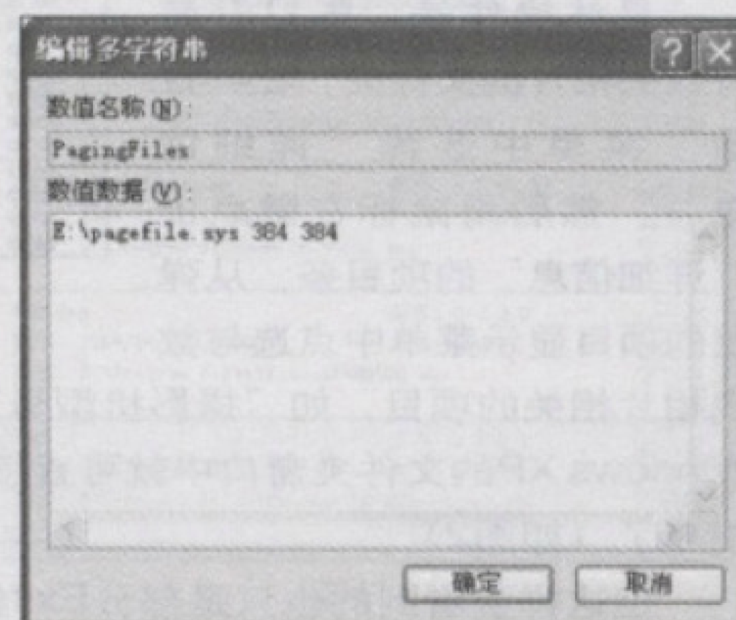


图2

Exif信息轻松查

■广东 张天勇

一、什么是Exif信息

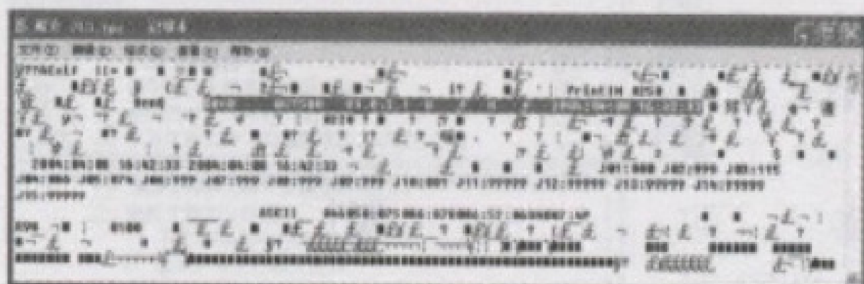
Exif是英文Exchangeable Image File（可交换图像文件）的缩写，最初由日本电子工业发展协会（JEIDA，即Japan Electronic Industry Development Association）制订，目前的最新版本是发表于2002年4月的2.2版。其实Exif就是一种图像文件格式，Exif信息就是由数码相机在拍摄过程中采集一系列信息，然后把信息放置在我们熟知的JPG文件的头部，也就是说Exif信息是镶嵌在JPG图像文件格式内的一组拍摄参数，主要包括摄影时的光圈、快门、ISO、日期时间等各种与当时摄影条件相关的信息、相机品牌型号、色彩编码，甚至还包括拍摄时录制的声音以及全球定位系统（GPS）等信息。简单地说，它就好像是傻瓜相机的日期打印功能一样，只不过Exif信息所记录的资讯更为详尽和完备。

注意：用图像处理软件编辑过的数码相片有可能会丢失其Exif信息。

二、查看Exif信息的4种方法

好了，在知道什么是Exif信息后，下面我们就来看看如何查看数码相片里的Exif信息。笔者在长期的数码摄影实践中一共总结出4种查看方法。

1.用记事本粗略查看


图1

首先介绍最愚笨同时也是最简单的方法。用记事本直接打开一张JPG格式的数码相片（从"打开方式"中选择记事本程序即可），你看到什么了？不就是一堆密密麻麻的乱字符（如图1）。别急，请再仔细观察图中笔者用阴影标注的部分，即"BenQ DC1500"和"2004:04:08 16:42:33"，这些就是记事本可直接读取的Exif信息。由此我们不难看出，拍摄这张相片的数码相机品牌是BenQ，具体型号是DC1500，并且拍摄的具体时间是"2004:04:08 16:42:33"。

2.在Windows XP下查看

众所周知，Windows XP系统对数码相片具有非常好的支持特性，我们不仅可通过其自带的"Windows图片和传真查看器"观看数码相片，还可在它的文件夹窗口中直接查看数码相片的部分Exif信息。


图2

具体操作是：先打开装有数码相片的文件夹，在"查看"菜单中选择"详细信息"，然后用鼠标右键点击"详细信息"的项目条，从弹出的项目显示菜单中点选与数码相片相关的项目，如"摄影机型号"等。如此一来，我们从Windows XP的文件夹窗口中就可直接查看数码相片的部分Exif信息了（如图2）。

但这样查看到的也只是部分Exif信息，如果你要查看单张数码相片的完整Exif信息，可按照如下操作：右击该相片文件并选择"属性"，从弹出相片属性对话框中切换到"摘要"选项卡，接着点击"高级"按钮，怎么样，看到了吗？够详细吧（如图3）！

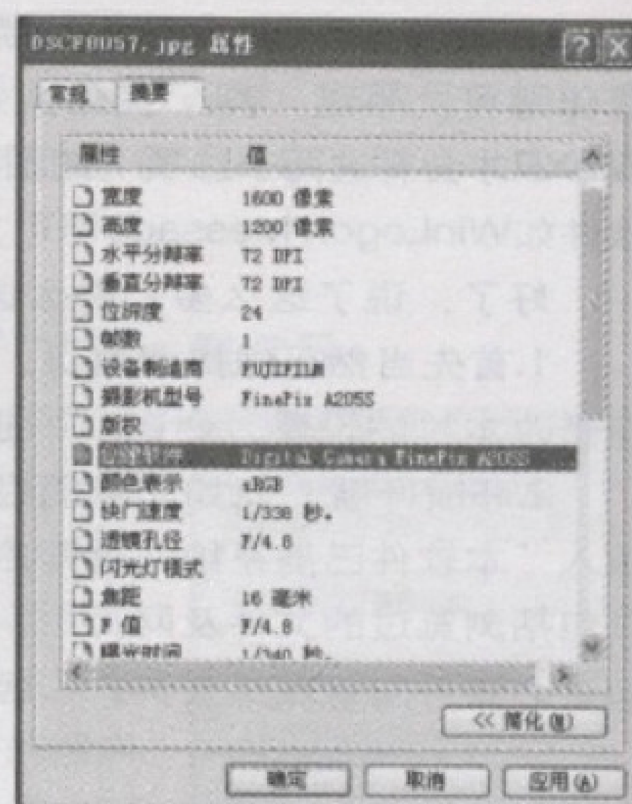
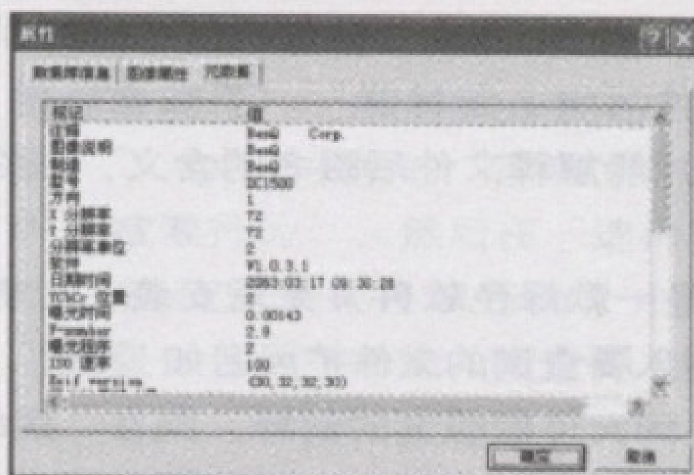


图3

3.利用专业软件查看

用以上两种方法查看Exif信息虽然很快，但都不够完整，尤其用记事本查看太过粗略。下面笔者就介绍比较专业的Exif信息查看软件。其实很多数码相机的生产厂商都随相机附赠了可读取Exif信息的软件，如富士相机的Exif Viewer，Nikon相机的NikonView等，不过使用它们的人并不多。


图4

笔者最常用的Exif信息查看软件是ACDSee（3.1版本以上），因为它几乎是每台电脑的必装软件，在用它观看数码相片的同时也可查看其Exif信息，非常方便！具体操作是：先用ACDSee打开一张数码相片，在它上面点击鼠标右键，打开"属性"对话框并切换到"元数据"选项卡，在此就可看到非常详细的Exif信息了（如图4）。

4.给IE插上Exif的翅膀

对DC发烧友来说，在网上看到一幅精美绝伦的数码照片时，肯定希望了解拍摄者所使用的相机型号、曝光值、焦距值等具体参数，一般的做法是将这些数码照片下载保存到硬盘，然后利用ACDSee等专业软件查看Exif信息，由于下载或保存的过程必不可少，因此操作稍嫌麻烦了一些。

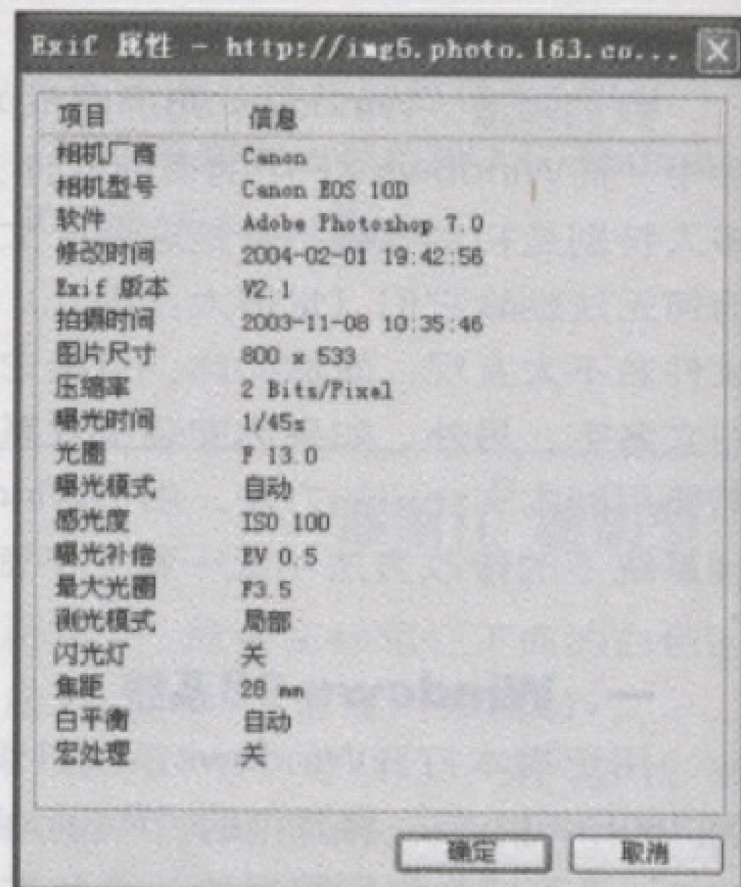


图5

安装了ExifShow插件（下载地址：http://www.exshow.net/download/exshow13c.exe）以后，当我们在IE中浏览数码照片时，只要按一下鼠标右键，快捷菜单中就会出现"查看Exif信息"的选项，如果照片包含Exif信息，点击该选项（或按下快捷键V）就会打开如图5所示的对话框，在信息列表处单击鼠标右键，可将选中的Exif信息复制到剪贴板中或另存为文本文件。

假如有一些数码照片显示"该图片没有Exif信息"，说明可能是经过了某种形式的处理而导致丢失了Exif数据，或者是用不支持Exif的数码相机拍摄的照片。P

用ACDSee批量无损旋转JPEG/JPG图片

■北京 小虫

普通数码相机竖拍时不会自动旋转图片，要得到正常的视觉效果，这个操作需要通过用户后期执行。ACDSee是一个很方便的工具，尤其是6.0版本以后能直接在浏览图片时进行旋转，不过在一些情况下这样操作会使图片的色彩有所损失。把保存质量设为100%并不能解决，因为问题的关键在于此时色彩损失的原因是色彩空间进行了转换。

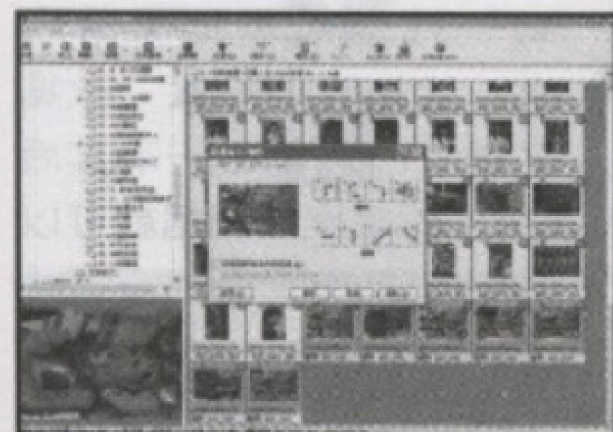
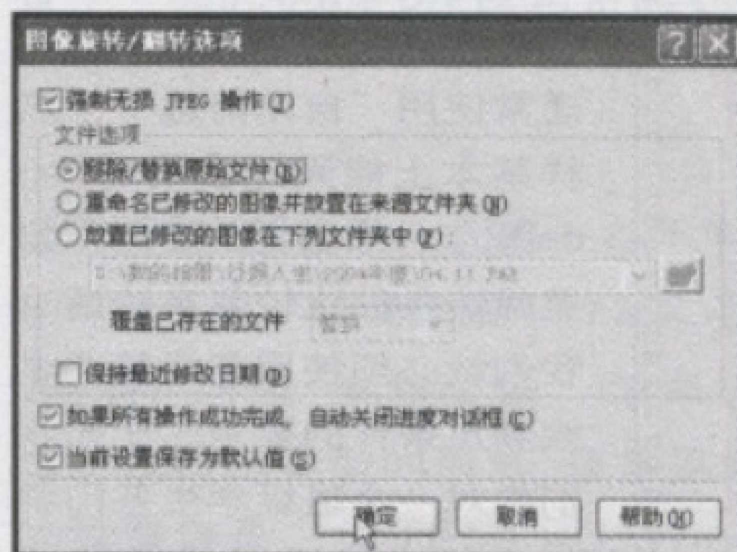
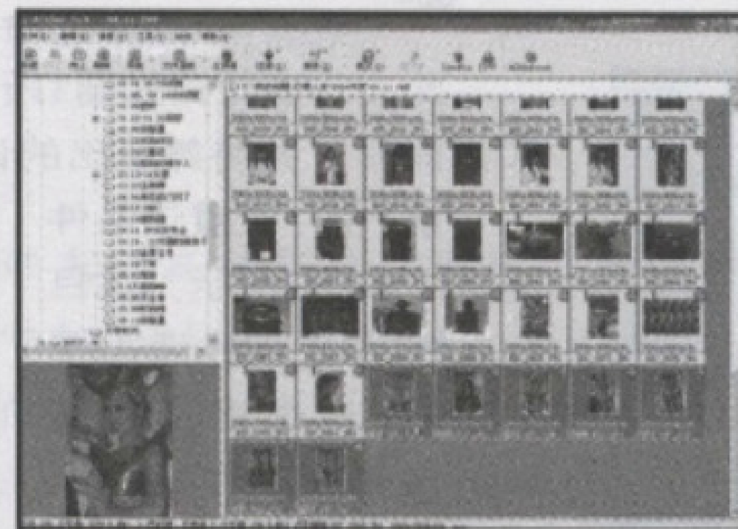

图1


图2

6.0版之前的ACDSee虽然没有提供操作按钮，但实际上具备了在浏览时直接旋转图片的功能，而且这个功能是无损的！我们先来看实际操作：这个文件夹里包含很多张竖拍的图片，用鼠标全部选中需要进行统一旋转操作的图片，按“Ctrl+j”快捷键呼出图像旋转界面（如图1），通过右侧的按钮将图像旋转到需要的位置，然后将“应用到所有选中的图像”勾上（如图2），点击“选项”进入设置界面，一定要把“强制无损JPEG操作勾上”（如图3），点确定返回图2界面，点击确定即进行旋转操作，所有选中的图像均旋转到正常视角（如图4）。

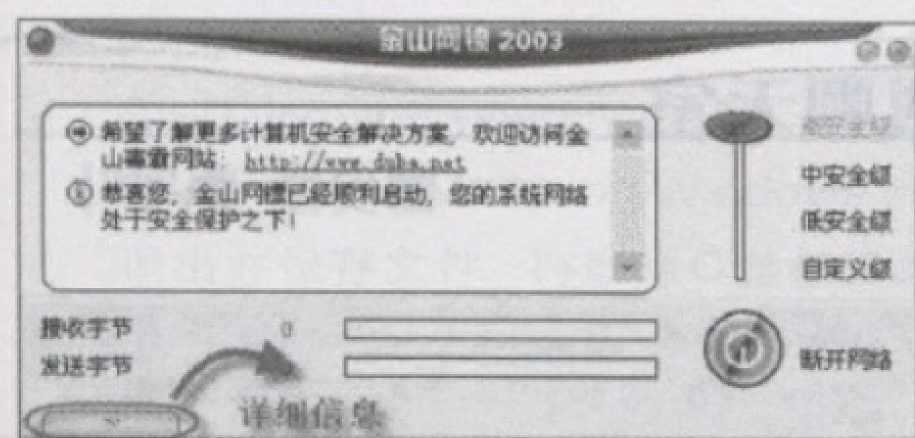

图3

除可进行批量操作外，这样旋转JPEG/JPG文件在任何情况下质量都不会损失。我们知道，ACDSee在色彩空间管理方面存在缺陷，它只支持sRGB IEC61966-2.1色彩空间和RGB色彩模式。如果JPEG/JPG图片采用的是其他色彩空间（如Adobe RGB）或色彩模式（如CMYK）的话，在不使用上述方法进行旋转时，ACDSee就会强制将图片的色彩空间转化为sRGB IEC61966-2.1或将图片转化为RGB模式，而且转化过程中不会对图片的色彩进行补偿，这就不可避免地带来色彩损失。如果使用强制无损JPEG操作，那么旋转时ACDSee就不会自作主张地改变图片的色彩空间和色彩模式了。


图4

让QQ聊天与广告“绝缘”

■山东 牟晓东 杨平


图1

用QQ跟网友聊天是件非常惬意的事，不过弹出的广告窗口常让人扫兴。虽说有个工作室曾开发过若干个基于腾讯QQ的无广告、显IP地址的聊天QQ（由此两家也“积怨”颇深），但本着DIY的精神，亲手打造一个“自己版”的QQ也未尝不可。有人使用防火墙的IP规则来拦截QQ广告，但需要一定的IP地址知识及端口设置，麻烦。其实如果用防火墙的应用程序规则来限制的话，简单。OK，一起进入“实验”吧。

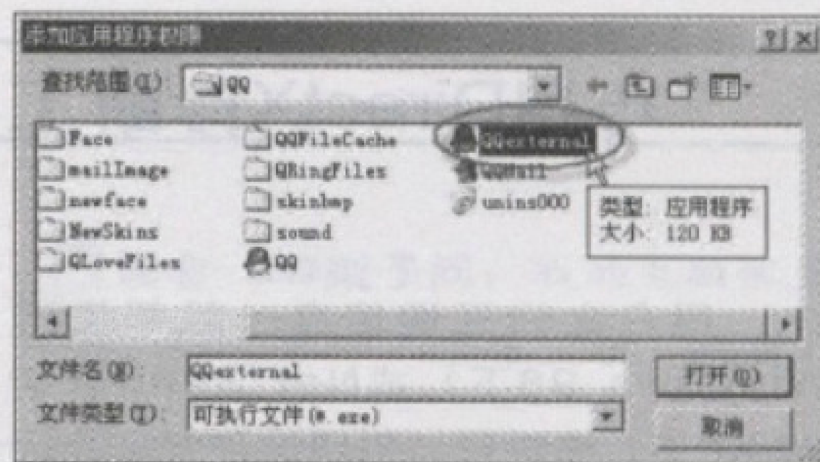
实验器材：金山网镖2003

实验步骤：

1.双击任务栏右侧金山网镖2003的图标，弹出其主界面（如图1），再单击其左下方的“详细信息”按钮（如图2）。

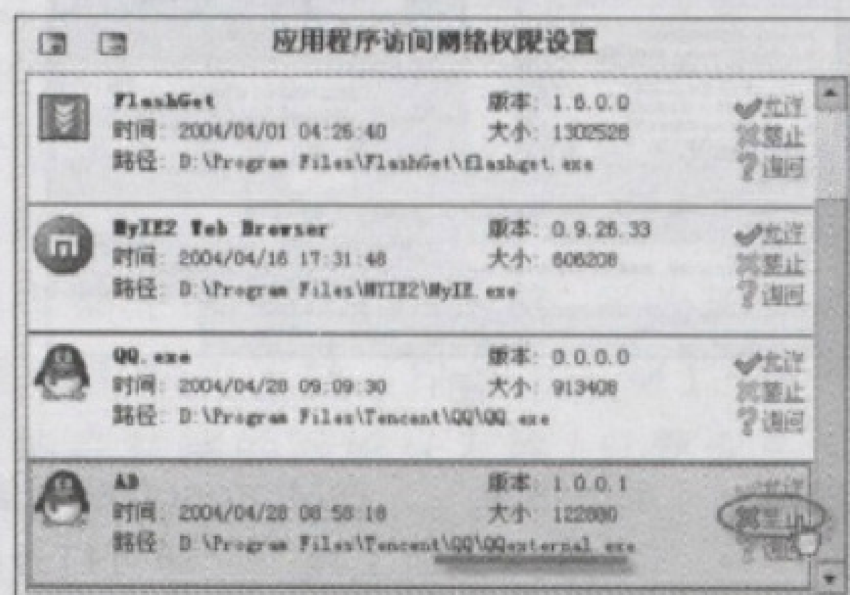
2.单击左上方的“添加应用程序权限规则”按钮，弹出添加应用程序权限窗口，选择安装QQ的目录（如D:\Program Files\Tencent\QQ），选中其中的QQexternal.exe文件（如图3），再点击“打开”按钮。


图2


图3

3.返回到刚才的“应用程序访问网络权限设置”窗口，此时你会发现比刚才多了个名为“AD”的项目，在其右侧的3个选项中（允许、禁止、询问）单击选中“禁止”项（如图4）。

4.OK，金山网镖2003的设置已完成，最小化它。再从Windows的资源管理器中找到QQ的安装目录，打开其中的AD子目录，删除其中的所有文件；还要到DAT子目录中找到名为Ad.gif的文件，删除它。


图4

实验结果：安心地与网友聊天，这世界清静了许多。

巧用Excel里的高级筛选

■河北 王亚琴

班级	姓名	数学	物理	化学	马列	计算机
2001_1	[illegible]	85	87	76	80	90
2001_2	[illegible]	80	78	67	88	76
2001_3	李杰	60	67	55	70	70
2001_4	[illegible]	95	92	80	91	90
2001_1	[illegible]	87	76	80	90	78
2001_3	[illegible]	78	67	80	76	80
2001_4	[illegible]	67	55	70	70	57
2001_2	[illegible]	92	88	91	90	92
2001_1	[illegible]	80	90	86	82	87
2001_4	[illegible]	88	76	80	66	78
2001_3	[illegible]	70	76	80	87	76
2001_2	[illegible]	91	90	81	78	67
2001_3	[illegible]	40	56	60	67	55
2001_4	李宁	87	89	84	92	88
2001_1	[illegible]	82	78	80	90	79
2001_3	[illegible]	66	67	80	76	56
2001_2	[illegible]	56	60	70	70	50
2001_4	[illegible]	92	88	91	90	94
2001_1	[illegible]	90	85	87	92	94

图1

数学	物理	化学	马列	计算机
<60				
	<60			
		<60		
			<60	
				<60

图2

当对Excel里的数据进行筛选时，为了方便，我们通常使用"自动筛选"，这样基本上能满足我们对Excel里工作表数据的使用。如果筛选条件比较复杂的话，我们就必须使用高级筛选才能满足条件的要求。比如我们想对一个班级学生各门学科成绩进行不及格者的统计，同时将这些同学的记录显示出来，那么为了满足这些条件，我们就要使用高级筛选。下面我们就以此为例给大家谈一下。

此工作表数据如图1所示，筛选出各科成绩小于60的同学，并将筛选出的记录复制到其他位置。

第1步，设置该条件区域，如图2所示，其目的就是将每科成绩小于60的挑选出来。（注意：在一些工作表中，一些数据可能设置了不同的格式，那么我们最好将条件区域需要的字段名采用复制的方式从原数据区域复制过来，即例子中的"数学、物理、化学、马列、计算机"这些字段的名称）

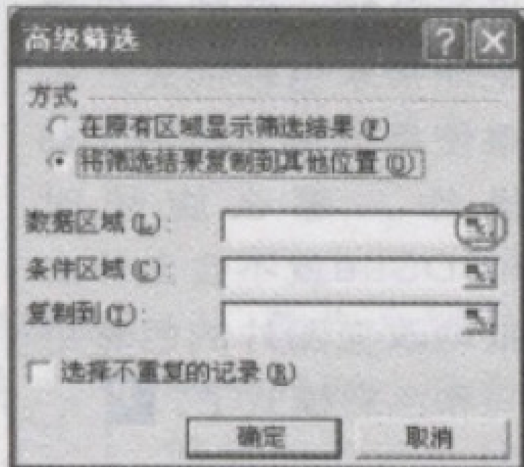


图3

第2步，操作过程如下，从"数据"菜单里选择"筛选"里的"高级筛选"，弹出如图3所示的窗口，我们按照窗口里的要求，设置"数据区域"、"条件区域"和"复制到"几个文本框里的内容。比如我们设置"数据区域"，先单击一下其后面的按钮，将此对话框隐藏，然后选择工作表里的数据就可以了，如图4所示。再单击如图所示的按钮将高级筛选的窗口显示出来。

图4

第3步，采用和第2步相类似的过程设置"条件区域"和"复制到"的文本框。如果我们将筛选的结果复制到以区域A29单元格为起始位置。设置好的窗口如图5所示。单击确定，就将满足条件的记录筛选出来了。

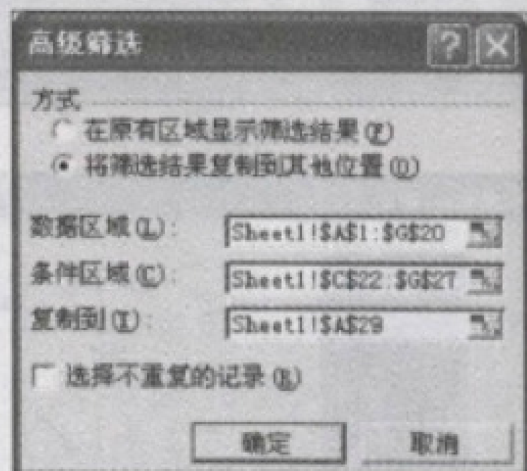


图5

这里我们只是举了一个简单的例子，比如将筛选条件改变一下，筛选出班级为2001_1和2001_2班，数学85分以上者（包括85分），并且物理或化学有任何一门也为85分以上者（包括85分），那么这个条件区域该如何设置呢？如图6所示的条件区域。

班级	数学	物理	化学
2001_1	>=85	>=85	
2001_1	>=85		>=85
2001_2	>=85	>=85	
2001_2	>=85		>=85

图6

相信大家对条件的设置有一个系统的理解了吧！

试办公备

巧用DirectX诊断工具组建局域网聊天室

■安徽 飘零叶

奇门遁甲

在局域网中，用户之间互通信息一般都使用WinPopup（Windows 98下）或Net Send命令（Windows 2000/XP下）来进行。但用这种方法进行聊天直观性不强，比如自己的信息发送出去以后自己就看不到了。其实，利用Windows系统的DirectX诊断工具就可帮助我们来组建"聊天室"，局域网中的用户便可通过这个聊天室来方便地聊天了。

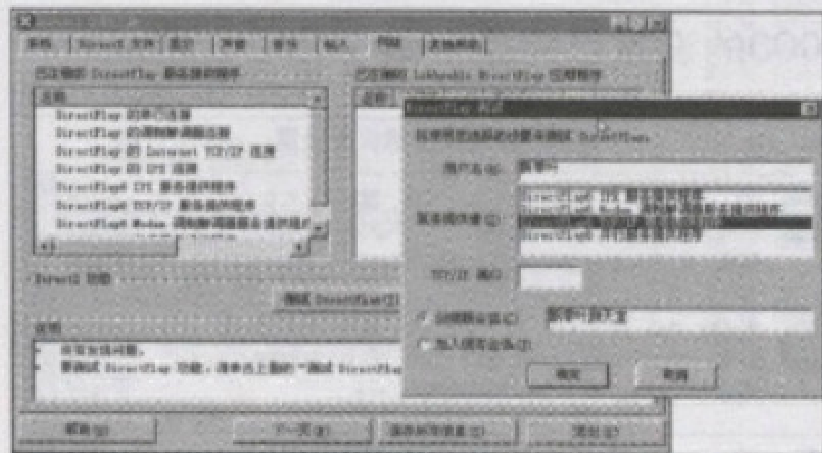


图1

点击"开始"→"运行"，输入"dxdiag"或者依次点击"开始"→"程序"→"附件"→"系统工具"→"系统信息"，在Microsoft系统信息窗口中点击"工具"→"DirectX诊断工具"，即可打开DirectX诊断工具窗口。单击"网络"选项卡，再点击"测试DircetPlay"按钮，出现如图1所示窗口，在用户名一栏中输入自己的昵称。服务提供者选项中选择"DircetPlay8 TCP/IP服务提供程序"，TCP/IP端口不用输入，程序会默认一个端口进行数据传输。选中"创建新会话"并输入会话名称，最后单击"确定"按钮返回。这样一来，你的"聊天室"就组建好了，把你的IP地址告诉局域网里的其他用户，他们就可加入到你创建的会话中了。

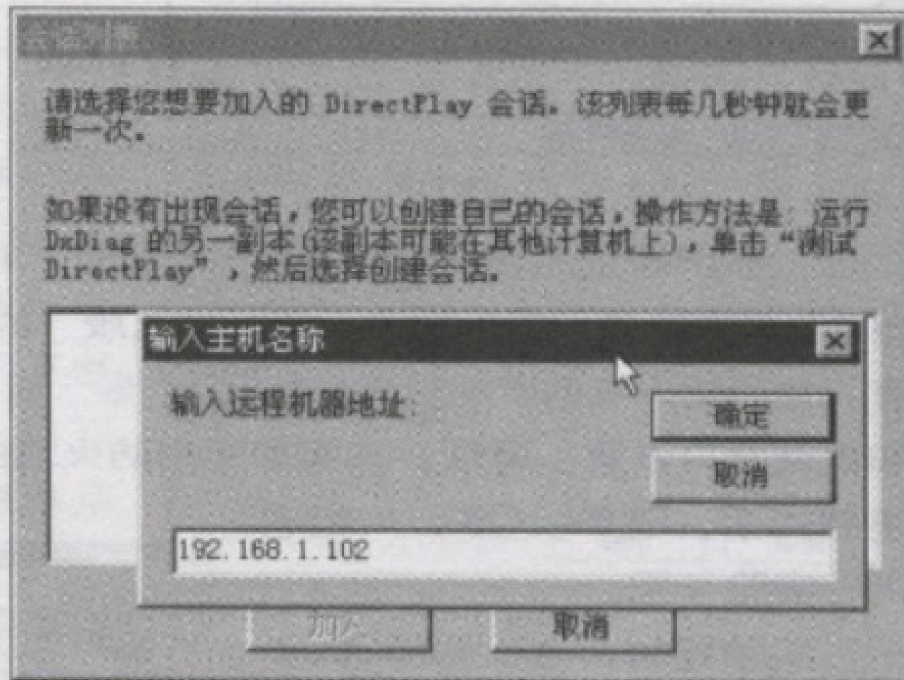


图2

可通过下面的方法加入会话：在图1中选择"加入现有会话"，单击"确定"按钮，在弹出的窗口中输入要加入会话的IP地址（如图2），确定后在"会话列表"窗口中就会显示局域网中的所有会话名称，单击想进入的会话，点击"加入"，即可进入到"聊天室"中。输入聊天内容，点击"发送"就可和局域网中的朋友神侃了。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

读者 路冰问： 我的电脑原来在C盘装有Windows 98，在D盘装有Windows 2003，后因Win98感染病毒，于是重装了Win98，但安装完成后开机时发现**双启动菜单**不见了，无法进入Windows 2003。请问应如何解决？

答： 关于多启动菜单的问题，本刊曾多次讨论过，请参看以前的文章。就本问题个例而言，可用以下方法解决。

用Windows 2003安装盘启动电脑，并安装，在安装程序第一次重启电脑时，双启动菜单就出现了，此时应迅速选择"Windows 98"启动Windows 98，然后在C盘根目录下找到Boot.ini文件，去除其"只读、隐藏"属性后用记事本打开它，并确认其内容为：

```
[Boot Loader]
Timeout=30
Default=d:windows
[Operating Systems]
C:="Microsoft Windows 98"
D:windows="Microsoft Windows 2003"
```

退出并保存文件，再删除C盘根目录下带有$符号的临时文件夹和临时文件，然后重启电脑，双启动菜单就修复了，Windows 2003也可顺利启动了。

四川 龚胜

读者 新次问： 我是一名计算机初学者，我想请问一下操作系统中**"环境变量"**的含义是什么？具体应如何应用？

答： 所谓"环境变量"，简单说就是告诉操作系统到哪里去找特定类型的信息。最常见的例子就是设定临时文件的放置目录，如TEMP=C:\Windows\temp。在DOS和Win9X下，"环境变量"可在Autoexec.bat文件中用Set命令设定，Win2000/XP则在"系统属性"的"高级"中进行。注意：必须以"Administrators"组成员的身份登录以便更改值或添加新的变量，而一旦设定，不管以何种身份登录计算机，这些变量都是相同的。

四川 龚胜

读者 李欣问： 我的电脑在关机时常常**出现蓝屏的提示：Windows protection error...System halted**。在玩游戏后问题尤其严重。请问这是怎么回事？该如何解决呢？

答： 你遇到的问题大多是因为CPU或显卡等配件散热不好所致。玩游戏时，CPU及显卡的工作负荷非常大，如果散热不好就会导致系统运行出现异常，你还应检查一下CPU及显卡是否工作在正常频率下，尤其CPU应为标准外频。另外也可能是由于某个系统文件有损或是系统注册表混乱造成的，遇到这种情况，可清理注册表文件，或覆盖安装一下操作系统，问题应可解决。

四川 龚胜

读者 CD架子问： 我的电脑配置为赛扬800、256MB内存、GF2MX400显卡，**玩"实况7"时很不流畅，看起**

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《铁路大亨3》问题集

问： 《铁路大亨3》中是否允许在建一段铁路后，再从另外一地点建造一条连接到已建铁路中间部位的新线路呢（我的意思是建从a到b的铁路，之后在c处把铁路接到ab之间）？在《铁路大亨2》中似乎是可以的。

答： 这种建铁路的方法确实可节约成本，不过是否能实现要看地图是否有限制——有的地图允许这样操作，有的则不行，需要具体尝试一下。

问： 怎样能加速自己发展，同时限制对手公司的发展呢？

答： 这个问题比较复杂，特以具体实例来分析一下。以兴建巴黎到君士坦丁堡铁路的那一关为例，刚开始大家都只能在法国和西班牙营运，而法国的经营条件又远佳于西班牙，因此我先连接两座大城市（巴黎到它左边的那个港口），买4台车来经营客运。这时要借钱发展，将所有法国城市都先设一个车站连接，因为资金限制，初期全部都是小型站也无妨（日后再升级），结果另外3家公司都只能在贫瘠的西班牙发展（只要你先设车站，计算机就不会将铁路连接到那）。以后只要再经营意大利北部的几座大城市，每年收益丰厚，没有对手可和你竞争。

当然，以上讲的只是特例，但抓准机会，占据地利，

来像看幻灯片。请问应如何升级？

答：你的配置还是可以玩"实况7"的，建议你去"游侠网"下一个"实况7"的加速补丁，再把声卡给禁用了，这样可加速很多。若升级的话，首先应考虑换显卡，"实况7"主要是对DX8.1的支持要求比较高，换个完全支持DX8.1的卡就得了，像R9100、Ti 4200之类就很合适了。主流显卡中，也可考虑FX5200/R9550档次的。另外，如果再能将CPU升级到图拉丁赛扬3，那整机性能会有较大幅度的提升，玩"实况7"根本不在话下。

四川　龚胜

读者 月晓问：我的电脑中装有Linux操作系统，最近安装了ADSL，**请问如何在Linux下通过ADSL上网**？

答：在Linux下通过ADSL上网，需要Linux下的PPPoE软件支持，有部分Linux系统已内置PPPoE软件包，否则也可从http://www.roaringpenguin.com/pppoe/下载。另外，如果你的ADSL Modem具有路由功能的话，也可直接在Modem上设置自动拨号，只要在Linux下网卡工作正常，打开ADSL Modem电源就可上网了。

四川　龚胜

读者 QQQC问：我想让某些程序每天定时执行一次，或者让某个程序仅在关机前执行，**比如备份当天的工作数据**，请问如何实现？

答：Windows自带的"计划任务"程序可实现部分功能，而这里给大家介绍一款名为"X-ecutor"的软件，能实现丰富的程序执行安排，可实现你需要的功能。

四川　龚胜

读者 BBjohn问：请问**集线器与交换机**有哪些区别和联系？另外无线网络中的AP具有怎样的功能？

答：交换机和集线器都遵循IEEE802.3或IEEE802.3u标准，其介质存取方式均为CSMA/CD。它们之间的区别为：集线器为共享方式，即同一网段的机器共享固有的带宽，传输通过碰撞检测进行（同一网段计算机越多，传输碰撞也越多，传输速率会变慢）；交换机每个端口为固定带宽，有独特的传输方式，传输速率不受计算机增加影响，其NWAY、全双工功能增加了交换机的使用范围和传输速度。

无线网络中的AP简单说就是一个具备无线收发功能的交换机，用于各工作站无线信号的转接及信息交换，是组建无线局域网的核心设备。

四川　龚胜

读者 周志云问：我看到介绍说，微软下一代操作系统"Longhorn"有一项**"多重虚拟桌面器"**功能，感觉比较有用，请问在Windows XP下能否实现该功能？

答：你可去http://fina.pcworld.com/38165下载一个虚拟桌面管理软件Deskman.exe，可让你在WinXP下实现类似"Longhorn"中"多重虚拟桌面器"的功能。安装运行后，会提供4个虚拟桌面，你可任意调整窗口，进行拖拉、还原、最小化等操作，还可在每个虚拟桌面的任务栏中打开应用程序并设置合适的背景，且能在桌面切换过程中实现"溶化"等可视化效果。

四川　龚胜

读者 季风问：我刚买了一块大力神声卡，**想装在主板上和已存在的AD系列声卡一起工作**，是否可以？如果不行，要怎么办？

答：你的想法很好。确实，双声卡在硬件的安装上是可行的，只要两块声卡都不是老式的ISA结构就可以了。根据你的描述，你的配置应该是双PCI总线声卡。不过一般情况下是不建议安装双声卡的，因为没有多少实际意义，而且为了实现同时工作，还需要作不少设置。你的大力神声卡估计是采用Cirrus Logic CS4624芯片系列的，以Sensaura为基础的3D定位音效，本身就支持4.1声道输出，个人使用是足够的。

可大大加速胜利进程。

问：除了在Box模式下可改变地形，其他模式要怎么改变地形？因为地面凹凸不平，这样轨道铺起来真是超级怪的。

答：地形在一般模式下是无法改变的。

问：请教一下有关过关条件的问题，比如说"要在1840年前连接Baltimore至Washington，并运送至少4车货物"是指从Baltimore到Washington单趟一次4车货物就可以了吗？可是我玩好像要来回一次才算过关的，还有路途中经过其他都市可它们没有建站这样也可过吗？

答：重点在于这4车货物要装满，在屏幕下方有显示你的火车状况的，没装货的车厢是透明的。在路上货物也会有损失，所以最好要装5车以上。

另外，这里似乎有一个Bug，火车不一定要确实到达Washington。火车从Baltimore出站后，再把下一站设在Baltimore，这样火车折回原站就算过关了。

问：请问如何提升公司信誉？每次都由完美变成非常差！这可怎么办？

答：尽力提高所在区域的服务水准！把车站里所有的东西运光，不要有囤积！同时尽量不要让火车出故障，雇具有提升信誉效果的经理也是不错的办法。

问：发展到电车出现可使用后，却一直显示没电，要怎样才能让电车行走，还是说要把发电厂包含在车站内呢？

答：首先要先把铁路电气化才行……

如果要使用大力神声卡而关闭主板上的软声卡，需要经过一些设置。首先需要在主板BIOS中屏蔽和声卡有关的项目，它们包括两个地方：第一个地方就是在"Onboard PCI Device"里把类似"AC'97 Audio"的选项设为Disabled（关闭），另一个是在类似"Super I/O Device"的选项中将"Game Port Address"和"Midi Port Address"也设为Disabled，这样的话声卡在硬件上就完全被关闭了。此外，还要注意新声卡和其他设备的共存工作兼容能力，避免新声卡所使用的DMA和IRQ参数和其他硬件设备（尤其是通讯设备和USB设备）冲突，如有必要，建议多试几个插槽安装。

湖南　苏旅

读者 LION问：现在我的Windows回收站直接双击就弹出一些莫名其妙的东西，请问**UnErase Wizard**是什么？怎样去除？此外，我每次开机都要自检3次内存，还有软驱会大声响，这是怎么回事？

答：UnErase Wizard是诺顿工具系列中的一个安全保护软件，可帮助用户保存无意中删除的文件夹和文件，如果不想使用，可通过Windows添加或删除功能卸载。你的电脑开机自检内存和软驱是属于正常情况，关闭的办法是在主板CMOS参数中设置。找到ADVANCE CMOS FEATURES（以Award BIOS 6.00为例），其中有一项诸如"QUICK SELF-TEST"之类的选项，将其开启(Enable)即可快速自检内存，否则开机需要较长时间的内存自检。还有一项诸如"FLOPPY SEEK"之类的选项是关于软驱自检的，将其关闭（Disable）就可避免软驱的开机自检了。

湖南　苏旅

读者　老六问：寝室有6台电脑需要联机用一条线上网，**请问双网卡安装起来麻烦吗**？如果使用集线器行吗？

答：双网卡共享上网一般只适合两三台机器使用，如果机器数量增加，最好使用集线器、交换机之类的设备组成星型网络，否则每台电脑都要装网卡，不但安装麻烦，使用起来浪费也是很明显的。

湖南　苏旅

读者 ECU问：小机箱能不能上AMD的XP CPU啊？Duron的呢？

答：不知你说的小机箱是指哪种尺寸的小机箱，是MicroATX型还是准系统型机箱呢？

从理论上说，在保证散热条件出色的前提下，是可使用AMD的XP CPU的，如UNIKA、浩鑫等厂商就推出了适用于AMD架构的准系统，其中内置了各种先进的导热管、散热片等设备，再加上准系统内部巧妙的结构布局，是可供AMD CPU使用的。但即使是这样，建议用户在CPU的挑选上还是建议使用0.13微米的AMD Athlon 1700+、1800+及Duron 1600+ CPU，它们的工作功率相对较低，而且发热温度也不是很高；更高频率的AMD CPU是不太适合上这种空间狭小的小机箱的，不但散热不好，而且电源功率也不能保证足够使用。

对于普通MicroATX型小机箱来说，虽然内部空间比准系统好一些，但散热同样是个麻烦问题。由于缺乏品牌机准系统那种较好的散热设备，所以一般只能安装体积肥大的CPU风扇，然而小机箱的宽度不够，这样就很容易出现不能顺利盖上机箱侧面板的问题。即使是盖上了，也会阻碍风扇的散热处理。也许冬天感觉还可以，但到了夏天使用时就会很容易出现CPU过热而导致死机蓝屏问题的发生。同时普通MicroATX型小机箱的电源功率也不会很高，大多常规功率仅有110W，峰值功率也只有180W，如果多插几块板卡，那可就怎么也不行了。

目前，市场上准系统和普通MicroATX型小机箱主要是供PⅢ赛扬、P4赛扬之类的CPU和主板使用的，AMD CPU和主板的话，建议还是使用空间宽大的机箱安装吧。

湖南　苏旅

《圣域》问题集

问：游戏中的宝石怎么用？还有连续技要如何使用？

答：应该是符石吧，《神圣纪事》中符石和《暗黑破坏神2》中的符石功效差不多，你去铁匠铺找铁匠，他会给你几个方案，比如这个加攻击、那个加防御等，你选一个方案，装到有孔的装备里面就行了。

连续技是找一个法师，你注意到Combo有4个了吗？每一个的图标不同，那个法师头上就顶着4种里面的其一，找到后可编辑相应图标的Combo了。

问：我觉得《神圣纪事》法师很不好用，没有发现比较实用的技能，而且法术是施放以后要等一段时间的"蓄时式"，放完一次只能等，不像其他游戏，不同的法术能连着放，用连续技打Boss时还比较好用，但遇到一群小怪就麻烦了。这要怎么办？

答：你的说法是有偏差的，战斗魔法师是比较脆弱的，无法承受敌人的连续攻击，但本身的杀伤力还是很强的。在联机游戏时，战斗魔法师还是战斗的主力，比如说魔法师有一个魔法叫"冰环术"，周围的敌人都会速度变慢而且掉血，魔法师有足够的时间等待魔法恢复，然后再次施放。此外，战斗魔法师还可靠升Mental Regeneration来缩短魔法恢复时间，同时增加魔法伤害力的。

问：请问按什么键吹口哨啊？被人群殴就只能下马，杀光敌人后又要跑到下马的地方，真是烦死了！

答：就是按人物头像下面的"骑马"、"下马"按键，如果距离马比较远就是吹口哨了。



白驹过隙，流年似水。10年，仿若一瞬间。《中国互联网十周年回顾》，带给我诸多感慨。1994年，中国互联网正式诞生时，我刚刚踏进小学的校门。1998年，网络泡沫以几何速度增长又以同样的速度破裂时，我第一次接触到电脑和电脑游戏。今日，当我可以自称为老鸟时，网络游戏的大潮还没有一点要退下的迹象。网络即为现实社会的缩影，于是现实中的种种丑恶现象也折射到了网络中——病毒，木马，色情网站，无不在威胁着网民的安全。而在模拟社会形态的网游中，这些问题就更为严重：私服，外挂，盗号，欺骗，这些因素都影响着游戏者的利益和游戏的生命。10年前，网络产业最需要的是勇气，是信念，如同张朝阳，如同丁磊。而时至今日，我想网络产业更需要的是理性与法制。

■快评手 浅色回忆

请你快评：针对12期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

来信问答

林晓： 第10期杂志上市后，我和同事就在猜，第一张读者调查表的答题卡会从什么地方寄来。去年可是天津读者热情响应，可惜当时太过兴奋，没有记下这位抢了第一的读者朋友的姓名。生活总是充满了令人惊喜的意外，第一张答题卡，竟然直接送到了编辑部的前台，信封上连邮票都没有贴。原来，读者的家长就在编辑部隔壁的亿阳大厦上班，当然是近水楼台先得月了。这位可爱的读者MM年龄虽小（只有15岁呢），可是却看了8年大软了（啧啧，比我读大软的年龄还长好多）。她说自己“到现在还梦想，将来当不了像比尔·盖茨那样伟大的电脑工程师，就去做游戏，实在不行就去大软当小编”（啊，实在不行才做小编啊……55555）。不过，为了安慰我读过她的意见和建议后肯定会受伤的心灵，这位小MM在“最喜欢的编辑”一题中选择了编辑部里的所有编辑！传阅了这位小MM的来信后，大家一致认为，我应该给她“勇争第一”以及“直言不讳”奖以示鼓励。所以在读者调查结束以后，我会将奖品也如法炮制直接投到亿阳大厦的前台去，呵呵。

请没有寄出读者调查卡的读者抓紧时间，最后截止时间是6月30日（以当地邮戳为准）。邮寄不方便的朋友，别忘记我们还开设了网络投票，投票网址为www.popsoft.com.cn。



读者 李崇斌

我想问一个关于第9届“大众软件奖”的问题，就是那个投票单。请问复印有效吗？我有几个朋友也想参加，可以吗？

林晓： 复印答题卡是可以的，但答案可不能复印。否则，这个调查对你们对我们都没有任何意义，你们的答题卡也将被视为无效。你们可以将填好的答题卡装在一起寄来，不要忘记将答题卡右下角的“读者调查”标志剪下来贴在信封上。





▲ 读者调查的回信，总能让林晓读上半天。

◀ 短短2天，就收到了500多封来信。

读者 JinfunsOK

我才16岁，还没有身份证呢。我是网络投票，身份证写了一“无”字，怎么办啊？

林晓： 其实你虽然没有拿到身份证，但身份证号码是有的，就在你的户口簿上。为了保证调查的可靠性和有效性，必须填写证件名称和号码。请注意，每位读者只能填写一份答卷。否则，调查也就失去了它的意义。

读者 闪电兵

请问填了答题卡后，还可以继续参加网络投票吗？

林晓： 信投与网投两种方式，请你选择其中一种。在验票的时候，同一身份证投票，我们只计为一票。





■北京 风行水

编辑部的数码时代

Jin说：不过都是些玩具。

这是本刊美术总监Jin在赞扬自己的D100，鄙视除小虫外我们所有其他人的数码相机时所说的话。我没有什么意见，因为我们这代人从小就没有什么像样的玩具。只是我时常会想，难道在Jin的手上，Photoshop就不是一件玩具么？或者在小虫的手上，他那堆让人看来就眼花的机身、镜头，不是他最爱的玩具吗？又或者在某某猫的手头，两部具有不同功用而各有SIM卡的手机，一台笔记本电脑不也是他的玩具吗？至于生铁老爱拿他那台破旧相机和具备拍照功能的手机，拍些变态、趣味颇高而质量却低的照片，更是玩具无疑了。你喜欢的东西，就要像心爱的玩具一般善待它们。不要将它们舍弃在一边，而要让它们因你而不同，就像编辑部里每个人的数码产品都带着主人的个性一样。



当某某猫从北方的某个城市闯入编辑部时，有八卦新闻认为这位大个男孩若不是恋家便是怀旧，因为尽管他去年年中就有了一款新的诺基亚7650，却一直舍不得从家里带来的一部旧手机及其卡号。某天和ACJ、某某猫在厕所门口互相愉快地用蓝牙交换着手机里的图片、铃声时，我突然提起这个问题。某某猫狂喵（狂笑？）数声，害得正在隔壁洗手的女同事从门口探头张望。原来他留着另一部手机是用来GPRS拨号，配合笔记本电脑上网。奇怪的是居然在北京使用外地卡拨号还便宜得多。另外一个偶尔参与我们交换图片的是生铁同志。他总是那么特别，从来只用红外线接口，而且坚决反对传给他美女图片。我们3人认为这是一种YY的最高境界，已达于无形。

电子土豆的佳能A75是编辑部最新加入的数码相机。在购机当日的饭桌上，我们围桌传看并欲借机将其坠入某碗土豆泥中未遂。虽然没有送到评测室让小虫和别理我详细测试，但大家一致认为这款相机绝对是性价比超高。为什么呢？关于硬件编辑的实用性眼光，我曾经在以前的一篇"编外杂谈"中有所探讨，这里不再赘述。司马平安的松下FZ10仅于土豆购机前一天购买。他现在经常对我们提到的一个摄影词汇是"拉过来"，因为这部相机具有12倍的超高光学变焦，绝对适合现场新闻采访，可将"台上"人物"拉过来"拍到热点图片。



有一天，司马平安和土豆分别在我办公桌左右炫耀自己的相机，大小镜头将我的SONY F717、数码相机伴侣夹在中间。我看着屏幕上小虫发来他所拍摄的彗星天文相片时，突然觉得我们的时代变化太快。4年前我的大学课堂上，教授的无线MIC被某部手机信号干扰，音箱发出巨大的杂音，于是他生气而胡乱地指着空中，说虚空中遍布着乱七八糟的东西……我还在回忆那时大家愉快的轰堂大笑，又看见冰河拿着他一年前就有的MP3播放器和佳能A70笑嘻嘻地走过来说：我早就进入了数码时代。





“游戏娃娃”的诞生之补遗篇

■本刊编辑部

上期推出大众软件游戏报导组合——“游戏娃娃”后，读者的反映十分热烈。读者对于这些“游戏娃娃”的选拔过程十分好奇。所以我们在这期特别推出了补遗篇，以满足读者的好奇心。事实上，这个项目是大家在上海出差的时候构思出来的，而起因则是大家都觉得目前的网络游戏报导方式充满雷同——我们在各种杂志上看到风格相似的新闻、前瞻、攻略和技巧指南，他们有着一张张僵硬的面孔，让人感到没有一点活力。

而我们想要有所改变。但把概念变成现实并不是一件很容易的事情，在时间紧迫的条件下尤其如此。当编辑部确定推出网络游戏报导组合的时候，千头万绪的工作立刻涌现在他们的面前，与其他困难相比，项目组面临的最大的问题就是：要从哪里找到这几位报导者——项目小组的成员颇为从哪里寻找“游戏娃娃”的成员费了些精力，在经过几个小时的讨论之后，大家最终确定，选拔活动将主要面向高校开展，虽然这样耗费的精力可能会惊人的庞大，但我们始终记得“属于玩家自己的报导组合”这个不可更改的性质，我们想寻找的是几名普通的女孩，所以我们也决定从普通的地方开始寻找。

首都经贸大学是一所重点培养经济类人才和管理类人才的基地，学生来自全国各个城市，校园的气氛也很活跃，比较符合我们的要求。该校的学生会社会实践部在数日之前正好与我们有过一定程度的接触，因此编辑部首先与该学校的校学生会社会实践部进行了联系，双方在确定了合作方式之后，项目小组的成员开始制订报名表和大幅宣传海报，他们要在第二天清晨把这些东西送到印刷厂开始印刷并尽快送到合作的首经贸学生会手中。





征集海报之一。

经过紧锣密鼓的准备工作。在四月下旬，这次游戏代言人选拔活动首先在首经贸校园中铺天盖地展开了。从海报栏到宿舍处处都有宣传这次活动同学的身影。在很短的时间里，这次活动的消息就传遍了校园。这次活动成为了校园中随处可以听到的话题。紧接着，学生会的同学们进行了报名表的发放工作。校学生会的同学们利用晚上上晚自习的休息时间将报名表分发到首经贸的每个宿舍，最终，在20余天的征集活动之后，学生会干部们经过逐宿舍回收表格、对表格进行整理等工作，最终将这批报名表格送交大众软件杂志社进行初审。

同样的工作也在其他学校中开展着，事实证明，大多数学生对这次活动的反应都是热烈的，他们的积极性甚至让项目组的成员都感到吃惊，许多同学在报名表上详细的写出自己在游戏中的感悟，而一些报名表甚至附了几页文章。到一期评选结束的时候，项目小组的手上已经积累了上百份报名表，整个项目小组的成员连夜对这些报名表进行分类审阅并加以评估，通过的幸运者们将继续面对之后的几轮复试，而最终胜出者将会成为“游戏娃娃”的成员。

4月27日下午，项目组一行三人驱车赶到了首经贸校园，主持了对入选同学的复试。复试地点则设在首经贸主楼5层的一间教室里，三位《大众软件》的编辑逐一与进入复试的同学们聊天，了解他们的性格、爱好、家庭情况、游戏经历，并询问他们对整个活动的看法，整个过程长达数个小时。编辑们会在交谈的同时填写一份复杂的表格，这份表格被设计成为能够详细的反映被试者的性格，而游戏经历和游戏能力则在这份表格中占据了最重要的位置。

最终，在复试过所有学校的应试者之后，项目组立刻开始讨论商议，除了个人的能力之外，能否自然的溶入整个团队也是考虑因素中重要的一点。编辑们选中了四位幸运的女孩，这四个女生将组成“游戏娃娃”，她们的使命是终结古板而无创意的网游文章，带领大家进入多彩的游戏世界。

5月9日，游戏娃娃们来到大众软件杂志社，在会议室里，项目组的成员开始对她们进行简单的培训。她们要学习的东西还很多，要在今后接触不同的游戏并撰写相关的文章，要和玩家们成为朋友，分享游戏世界中的各种情感，甚至要学习面对相机展现出自己最可爱的表情，这听上去并不轻松，但每个人的心情都是愉快的，因为我们清楚的看到，一种新的尝试已经诞生了。

为了满足大家与“游戏娃娃”沟通的需要，我们开通了“游戏娃娃”专用**E-mail：gamebaby@popsoft.com.cn**，手机短信也将在近期开通，敬请关注。

在这里我们要特别感谢首都经贸大学学生会社会实践部，因为他们是这次活动中组织最为成功的学校，我们要特别感谢刘菁华、郑超文，以及很多未留下姓名，却一直为此事忙碌的同学们。我们希望还能有更多的院校学生会和我们联系，为“游戏娃娃”的成长来共同努力。

烟花（下）

■北京 Zpleye

5 李小茶

我用了很长时间去证实千年死亡消息的真伪，这时我才发现其实我对他所知甚少。夏天来的时候我喜欢上了电子竞技。除了上课和吃饭，我都呆在寝室里——坐在电脑面前，上战网和人单挑。我的竞技水平有了长足的进展，千年的那些录像慢慢能看懂了。我开始学习分析和总结，当然，还有吸取教训。

那时是大三的下学期，星期六和星期天我依旧到江叔叔家去给还有两个月就高考的江南辅导功课。只是偶尔我会心不在焉。我会想起千年，他往河里放小纸船、他在我怀抱里痛哭、他和我一起走在大街上、他笑起来很阳光……我不是故意要想他——他就那样在我的心底，被海浪给卷起来，又淹没下去。

江南说他要报考我就读的大学，全家人都不同意——包括我。

"江南，那大学的理科没有好专业。你已经是个大人了，难道还不敢离开父母去外地找所好大学读吗？"我找机会劝他。

"你最近变了很多……我知道是为什么。"江南没有回答我，他抬起了头，他的眼神里面有一种让我窘迫的很深邃的炙热。我避开他的眼光。江南继续说："所以你根本没有发现我现在是多么的努力——整整两个月了，我没有碰过一次电脑游戏，我没有去打过一场篮球，我没有逛过一次街……我每天拼命地读书、拼命地背功课、拼命地做题……我要以百分之百的把握考上你的大学。"

"你疯啦！我们学校……"

"够了！你知道我是为什么……小茶姐，我是因为你。"他咬住嘴唇，停顿片刻，"小茶，我喜欢你。"

我没有回答。我听见我和江南的呼吸声，在空旷的房间里面，如此压抑而清晰。"你在说什么呀！"我最后打破了沉静，"你还是个小孩子……"

"你刚才说过，我已经是大人了。"

"我是你姐，我整整大你4岁……你刚才说的话我可以当作没有听过……"

"小茶，我喜欢你。"他固执地坚持。

我转身就走。我觉得自己的心脏从来没有跳得这么快过，耳朵在发烧。

"千年死前曾经在网上发过一张帖子——他说他从来没有想过一定要当什么世界冠军，可是为了一个女孩，他决定一定要当上世界冠军。"江南在我背后说。我停住脚步。千年的那张帖子我看了无数遍，哭过无数遍——现在，我的眼泪又流了下来。

"小茶……他没有成为世界冠军。"江南的声音很飘忽，虽然在同一个房间，却恍若隔世，相距一光年。"我会成为世界冠军的……为了你。"

江南真地考入了我的大学。为此陈阿姨很伤心了一阵子，江叔叔倒是挺想得开——江南毕竟考上了一所重点大学，他在初中的时候，不是门门考试都不及格的么？

看着陈阿姨哭的样子，我也很难过。

暑假快结束的时候，我搬回了学校。我继续在寝室里面练习着——我现在已经成为一个中流高手。我的目标是12月份MBS的预选赛，我希望自己能够闯入中国区的决赛圈，最好能进入决赛。

新生报名的前一天，我突然很想到大街上去走走，散散心。不知不觉间，我路过了那间婚纱店。婚纱店正在进行搬迁前的打折买卖。千年说过，有一件婚纱很适合我，可是我在里面找了很久，也不知道是哪一件。

"怎么办……千年，我找不到了。"我真后悔当时没有拉他回来让他指给我看，现在我再也找不到那件婚纱了。

"为什么要搬迁呢？"我问一个服务员。

"这个路段的生意不好，而且……发生过不吉利的事情！"她压低了声音，"几个月前……楼上那家设计院的广告牌……掉下来砸到了人呢！当时好恐怖，流了一地的血……喏，就在橱窗那边。那个人当时正在看婚纱！"她向橱窗那边指了指。

第二天，我带着江南去大学注册，填写资料、体检，还有找寝室搬东西……由于新生太多太挤，我们忙了整整一天。吃完晚饭后，我把江南送回了宿舍。

"上去吧……"我说，"忙了一天，你也累了，早点休息。"我转身准备离开。

"小茶！"江南忽然从背后拉住我的手，"小茶……相信我。千年做不到的事情，我一定会做到——我会成为世界冠军的。"

我没有说话，只是长长地吸了一口气。夏日的傍晚，空气中有一种沉闷的味道，莫名的压抑，可是又有一丝微弱的凉风拂在脸上，犹如薄荷叶的意味。我轻轻挣脱江南的手，走开了。

从那以后我就没有再见江南——我推说大四很忙，所以没有再去江叔叔家。以前去主要是为了给江南辅导功课——现在江雪读高二，她的成绩很好，也很听话，根本用不着我担心。

我的成绩上升得很快。我加入千年生前所在的战队，并渐渐担当了主力，网络上也开始流传我的录像了。不过，没人知道我是女孩。我对千年的打法很有研究，虽然游戏的版本改进了，可是我认为，千年的许多作战思想仍然很先进……不过要达到他的那个地步，也许还需要我很多的时间。

或许……那是我所不能到达的地方。

千年意外死亡后，他在网上被尊称为"千年·圣"。

10月的一天，江雪来找我。

她说她中午接了一个电话，是江南寝室的人打来的，要家人一定要好好劝劝他——他现在成天只顾着玩游戏，连课也不去上。甚至每天只睡五六个小时，除了吃饭，连寝室的门都不出。

"小茶姐，你一定要劝他。"江雪伏在我的肩膀上哭泣，"我不敢跟爸妈说……哥哥也不会听他们的话……小茶姐，你一定要劝他。"

我觉得我的整颗心都快要碎掉了。我给江南打了个电话，约他在图书馆外的树林见面。几分钟后江南来了。我一瞬间完全呆住，我没有想到江南竟然那么憔悴——他的头发很长，脸色也不好；穿着一件很宽松的毛衣，牛仔裤看上去很脏。

"江南……"我嗫嚅着说不出话来。

"小茶？你怎么会来找我。我们已经有3个月没见过面了吧？"

"江南，你为什么不去上课？"

"谁告诉你的？"

"你别管，你为什么不去？"

"我考大学完全是为了我妈。"江南把头转向一边，没有正视我的眼睛。"考这所大学，是因为你。现在，我想为了我自己而生活。"

"所以你就天天玩游戏？这就是你所谓的自己的生活？"

"是！"他毫不犹豫地回答，把我一下子震住了。"你永远也不会了解，那天下午，你和千年在大街上喊出'我是世界冠军'的时候，对我的震撼有多大。你们脸上都洋溢着幸福的笑容……当时我就下了决心，那个男人一定要败在我手上。可惜，他死掉了。"

"不要再说了！"我叫了起来。

"我不会再说，但是我会证明给你看。"江南的样子很坚决，仿佛没有人能够阻挡他一样。"今年的MBS……我会证明给你看。"

"我已经不玩游戏了……"我说。

"那是你的事情。成为世界冠军——是我的事情。"

"江南，你不要那样。你现在这个样子我很伤心……叔叔阿姨知道了会很伤心，江雪也会很伤心……什么世界冠军，我根本不会在乎。我已经忘了……求求你，不要再这么疯狂了好不好？"

"你记不记得我们第一次见面的时候，是什么样子？"江南忽然问。远处教学楼的电铃响了，叮叮当当的，很清脆。

"那时候我初三刚刚毕业，没有考上高中。因为父母出钱给我找了个好高中的缘故，我也根本不担心，整个暑假都在外面打篮球。"江南平静地说，他的声音很轻柔。秋天的树林里只有我们两个，天空下起了小雨，稀稀落落。"那天晚上回家的时候已经很晚了。一回家就看见了你，你很羞涩地坐在客厅的沙发上。虽然以前知道你的存在，可那是我第一次见你。你穿着一件黄蓝相间的格子衬衣，很素雅的样子；坐在客厅里，睁大了眼。因为回家太晚，妈妈很生气，把我的球鞋给扔在了院子里。我赌气回房间了。可是后来有人敲我的房门……是你。你手上拿着球鞋。"

转眼间MBS中国区的预选赛开始报名了。我被分在了E组。同组的另外7名选手，对我最有威胁的是叫"大地"的玩家。和我一样，那个人的崛起也才两个多月左右，可是已经打败了不少中流及中流以上的好手。那个人很神秘——他没有加入任何战队，好像也没有什么朋友；从来没有在哪个论坛上发过言，他的录像也流传得很少……只有一个地方能找到他，那就是战网，他随时都在战网上面。

这样的人最可怕。

宿舍限制用电，晚上11点就会拉闸停电，所以我在校外找了间网吧和大地比赛。有那么一会儿，我觉得自己的心像是被针刺中了一样痛，心慌慌——是那种莫名其妙的心悸。我并不担心比赛的事情，那究竟是为了什么呢？

10点整了……大地还没有出现。

10点半了……大地还是没有来。

"已经超过指定的比赛时间了……大地被判弃权。"裁判最后这样对我说道，"恭喜你！流沙！恭喜你以小组第一的身份出线！""谢谢。"我说，可是并不觉得喜悦。

第二天一大早，江叔叔就打电话来。江南住院了——昨天晚上，他在校外被一群小流氓给打了。我匆忙赶到大学的附属医院。江南全身缠满了绷带，左手骨折了，有两根肋骨也被打断。江叔叔因为公司的事情已经离开，陈阿姨在旁边一把鼻涕一把泪地诅咒着那些小流氓，江雪在病床旁边默默地看着她的哥哥。

"你说你半夜三更跑到外面干什么呀！"陈阿姨心疼地看着江南，他的样子虚弱极了。

江南没说话，他瞥了我一眼，闭上了眼睛。

江叔叔和陈阿姨都很忙，江雪要上课，而且医院就在大学隔壁——所以照顾江南的事情就自然而然地落在了我的身上。我没心思继续比赛，连续输了两场，最终失去了进军决赛圈的资格。

有一天，在给江南削苹果的时候，他突然哭了。"怎么办？小茶，本来那天晚上我出去是要参加比赛的。可是，怎么办？阿茶。我没有办法给你拿世界冠军了……"他把头埋进了被窝里，小声呜咽。我把苹果放进嘴里咬了一口，酸酸的。

因为受了内伤的缘故，江南的病一直拖了10多天。

后来，2003年的春节到了。这年的春节，我回家了。有时候，我会一个人走到山冈上去，看着连绵的群山发呆。山的后面，其实还是山。

大四的下学期，我开始在当地百货公司的物流部门实习。本来江叔叔让我到他公司去上班的，我委婉地拒绝了——不知道从什么时候起，我开始有了自己的梦想。那梦想不很伟大——只是一个平凡的工作、不再依靠别人、给乡下的父母存钱、还有……或许有一天，会穿上一件漂亮的婚纱。

只是下班后我不会像别的女孩那样去逛商场。我一个人回到大学宿舍，打开电脑，连上战网——我已经是一名高手了。

这期间，江南来找过我一次。他告诉我说，他打败了JLRoad——他们连续打了3局，他全赢了。"JLRoad是谁？"我问他。实际上我知道JLRoad是谁——他是上届MBS的亚军；千年死之前参加的那一届比赛，他也是前16强之一。我和JLRoad打过几局，都是输。

"你不需要知道他是谁。"江南语气坚决，"只需要知道，我一定会成为世界冠军！"

"江南，只要你能认真读书，我就很开心了。你得100个冠军，也比不上得一个奖学金那样能让我高兴的……"

"不。只要我没有得到冠军，你就永远也不会忘记千年。千年死了之后……你有多痛苦，我全看在了眼里。"

"可是那跟冠军没有关系啊！"

"可是我唯一能取代千年的……就是成为冠军。"

还没到暑假，我就和百货公司签定了正式的聘用合同。在真正开始上班前，我回了一趟家。每次回家，我都会觉得父母好像又老了许多。这让我很心酸，仿佛自己的年轻正在吞噬着父母的生命一样。

离开家乡的时候，天空纷纷扬扬地下起了雨。隔着火车的玻璃，那些雨看上去竟然很遥远，不真实。袅袅炊烟在雨雾中弥漫，也不真实。车窗是屏幕，外面的世界，是一场电影。

我偶尔也会去江叔叔家，可是没有再碰到过江南。

9月份快结束的时候，学校发来通知，他被开除了——这时我们才知道，他已经很久没有上过课，而且不知去向。

我每天下班走在大街上都会四顾张望。我想象着有那么一次，我可以突然看见江南的身影；他冲我露出了微笑，在拥挤的人潮之中；他会伸出双手向我走过来，和我拥抱在一起——可是……江南像是从这个世界消失了一样。

10月底的星期天上午，我的电脑坏了，于是给维修部门打了个电话。下午3点时，有人敲门。修电脑的来了——"来了！"我过去打开房门。

"请问……小茶？！"那个身穿一身浅白色工作服的人，是江南。

江南转身就走。我冲出门去，一把拉住了他。"江南，江南！"我喊着，"你不要走，你不要走！"

"我不走。"他说，在楼道上坐了下来。

"跟我回去。"

"不回去。"

"你要疯到什么时候？你知不知道，陈阿姨为了你已经气倒了多少次了？"

"我对不起他们。可是，我现在不能回去。"

"那你怎样才肯回家？你说呀！"

"小茶，这次MBS的比赛一结束，我就回家。我要回去跪在我妈面前。可是现在我不能回去，我要把比赛打完。"

"江南，为什么……你为什么要这样对我啊！你这样子让我好难受，你让我好难受……"我哭起来。这是我第一次在江南面前哭。我坐在地上，像一个丢失玩具的孩子那样放肆地哭着。

"茶，你不要哭。这是最后一次了，放心吧，我会回家的。"说完，江南就离开了。他的脚步踏在楼梯上，一步一步地，慢慢地什么也听不见了，只剩下我哭泣的声音。

我去大学给江南求情。他们答应让江南以留校察看身份复读，不过需要交纳6000块钱的复读费。我没有把这件事告诉江叔叔，自己凑了6000块钱。我知道江南心里有一个结，他要自己把它解开。等这次MBS的比赛一结束，我就带他回去读书。

12月快到了，MBS中国区预选赛又开始报名了。我被分在D组。同组的选手里面，又有那个大地。不过现在的大地已不是从前的那个大地了——他已经跨入了顶尖高手的行列；玩家们普遍认为他是中国的前4强之一，国内国外都把他当作是MBS的夺冠热门。

我知道很难打败大地，不过也并非完全不可能——只要我的运气能好一点，或者他犯下一个致命的错误。当然，那很难。

和大地比赛的前两天，我在电脑城二楼找到了那家维修店。江南正背对着我摆弄一台电脑。我静静地看了他很久。江南……他真的已经是个大人了。

"江南"，我轻轻喊他。"啊？"江南转过头来，看见我，呆站着一动不动。他又瘦了，曾经很清澈明亮的双眼现在深深陷进眼眶，那么脆弱而疲惫。我心里一痛，差点就流下泪来。

"江南，等这次比赛一结束，我们就回去读书吧。我考研究生，你回去继续读大本。我都安排好了，系里答应让你复读。有空的时候，我们可以一起去逛街，一起去打篮球，你教我。星期六和星期天，我们就回家，带江雪一起去游乐场。我们很久没有在一起玩了。如果有什么好看的电影，我们一起去看吧……就我们两个人。"我急急忙忙地说，生怕他听不完就跑掉了。

"好。我们回去读书，我们回家……"江南点头，回身紧紧将我抱住。我听见他的心在"砰砰"地跳着，我闻到了一股男人的气息。

"到时候……就我们两个人。"江南在我耳边喃喃说道。

江南……你要怎样才会明白，我不要你当什么世界冠军。如果真的需要一个世界冠军来忘掉千年，那么，让我一个人去就够了……只要你平安无事……我就觉得很幸福了。

我在电脑屏幕面前坐着。我在等大地，也是在等江南——我知道江南就是大地，但江南并不知道我就是流沙。这场比赛无论如何也要狙击江南——如果他连我这关都过不了，那更别说夺冠了。

可是我忽然觉得心痛。那种痛似曾相识。"江南！"我叫起来，又觉得可能是自己神经过敏。"不会有事的……不会有事的。"我在心里反复念着。

可是，比赛的时间慢慢地接近了……江南还没有来。

比赛的时间已经到了……江南还是没有来。

"江南！"我夺门而出，在大街上拦了一辆出租车。时间从来没有过得那么慢，好像整个世界的时间和空间都在我面前阻挡着我。红灯、行人、自行车、还有街边的梧桐树……整个世界在我面前变成了一片乌云，想要将我笼罩在黑暗里……最后我终于跑到了电脑城——但是我没有找到江南，人们说他已经送医院了。

江南死了。

心力衰竭。就在比赛的当天，电脑屏幕的面前。

江南下葬的时候，我哭喊着倒在了地上。我的脸紧紧地贴在了地上，像一条死鱼，仿佛这样能离江南更近一些。

那是2003年的12月6日。

6 徐城

小茶平静说着她的故事。我现在才知道——是不是知道得太晚了？3年前，我曾经回到爷爷所在的城市，走到那条熟悉的步行街上。我之所以来，只是希望能够看到一件婚纱，但是婚纱摄影店已经改成了咖啡店。4年过去了，什么都改变了。我望着咖啡店窗户里的圣诞老人，那一片薄薄的玻璃把现实世界与童话世界隔离了。在那个世界的那一端，圣诞老人慈祥地看着这个世界匆匆而来又匆匆而过的人们。

"圣诞快乐！"我对自己说，觉得有那么一点遗憾。"千年，是你吗？"我忽然听见有人在我背后问。我知道那是谁的声音，那声音曾经无数次地出现在我的脑海里。我回过头去。

"千年……真的是你。"她的声音有些颤抖，"为什么……为什么是你……"

"对不起……那天我失约了。发生了一点意外。"

"意外？因为意外，你就一声不吭地离开了，道别的话也没有。他们都说你死了……他们都说你死了！你知不知道，你知不知道我有多伤心……"她紧紧地咬住嘴唇，然后把头转向一边去。

"对不起……真的对不起……李小茶，你过得怎么样？这些年来……"

她终于还是忍不住，眼泪流了下来。那眼泪好像流在了我的脸上，冰凉。

"你结婚了么？"我看见她的手指上戴着结婚戒指，觉得自己的心沉了下去，有什么东西被风吹走了了，再也找不回来了。

"对。"她说，然后擦去了眼泪。

"他是谁？对你好么？"

"江南。"

"你不是跟我说过……他是你弟弟么？"

"他不是我亲弟弟，我们没有血缘关系。"

"哦！"我望着李小茶。她还是那个样子，有着看似孱弱却无比坚毅的美，只是头发剪短了。"那我就放心了。"

"可是你怎么可以那样！可是你怎么可以！"她一把抓住了我的手臂，然后放掉了——我的那只手臂冰冷而僵硬，是义肢。

"4年前，我在赶往网吧的路上。就在这里，就在这个橱窗下面，我被一个广告牌给砸了——我是一个星期之后醒来的，醒来后就没有了这只胳膊。千年的死是我后来散布的消息——没有了右手的千年，不能用右手握鼠标的千年，他已经死了。"

"对不起，那天我失约了，也许我错过了一辈子。"我说，"能再见到你，我已经很开心了。祝你幸福。"

然后我走了……我觉得冷。不知从什么时候开始，下雪了。

尾声

"表演赛就要开始了。"柳志刚走过来提醒。徐城这才意识到刚才这位老同学的离去。柳志刚向徐小茶说："烟花，该你上场了。"

徐小茶淡淡一笑，"那么我去了。"留给徐城与柳志刚黑色的优雅的背影。

"小茶……"徐城嗫嚅着，却不知道该说些什么。3年前的匆匆一见，以为便是擦肩而过的邂逅，她再也不会与自己有何牵连。可就在这个阳台上，在此刻，他的记忆像是一叶发了黄的书签，不经意之间掉了出来，上面歪歪扭扭地写着一些情绪。秋天已经过去了，可是梧桐树仍然在怀念。

一段记忆和一段岁月。

烟花忽然一朵朵在夜幕中绽放，五彩斑斓。

李小茶转过头来，徐城看见她眼里泛着晶莹的光。

他忽然很想跟她说些什么——漫天的烟花笼罩他们，仿佛在他们头顶下着色彩的雨。P （全文完）

文中的MBS等电子竞技比赛为作者虚构。

2004年，TCL要做游戏PC的领导者?

游戏PC不是一个新鲜的名词，从2000年开始，笔者就从不同的渠道旁观许多适合玩游戏的PC的诞生，但遗憾的是，无论国外厂商还是国内企业，在游戏PC方面的努力都没有取得成功。

策略误区：品牌级游戏PC

2000年开始，国际，国内的知名品牌纷纷开始涉足游戏PC，但在英特尔不断更新CPU，所有厂商和用户都跟在后面的情况下，主频大小几乎就是选购的标准，游戏玩家也只关注这一点。

在这种情况下，游戏PC显然找不到自己的位置，几乎所有的高性能PC都采用当时最高档次的配置来吸引游戏用户，但昂贵的价格令用户却步，这是TCL在开发游戏PC过程中特别关注的问题。

游戏应用：2004年的IT主题

站在一个更高的位置，大家不能否认2004年对于整个IT产业而言，都非常强调娱乐应用的解决方案。今年3月的德国CiBIT上，游戏元素已成为全球厂商共同的主题。消费者已越来越理性地意识到购买IT产品需要的是各种高性能硬件的最佳结合，而非单项的技术指标，越来越大众化的IT产品已放下专业的外衣，时尚的外观，优异的应用性能、方便的操作和使用才是真正需要关注的要点。

TCL"海盗"——品牌游戏PC时代的标志

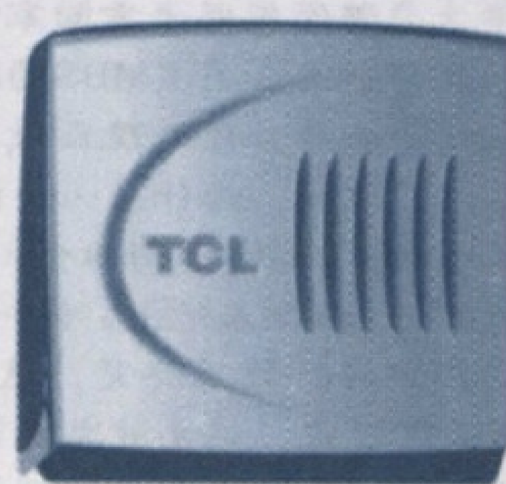
随着各种家用信息产品将走向娱乐化，在新的娱乐时代里，家用信息产品不再简单的是人们应用的一种工具，而是成为人们生活娱乐的一部分，因此TCL提出了"科技取悦你"的口号。TCL电脑在整合了TCL数码之后成立了TCL数码电子事业本部，并在2004年明确了提倡应用的发展思路，这一次TCL数码电子事业本部在深圳发布专门针对PC游戏玩家个性化需求而量身定制的"海盗"系列家用台式PC。作为国内首款专业游戏PC，"海盗"在PC的游戏应用上具备了多方面的优势。

首先是TCL独有的海盗加速引擎软件，这一软件系统将在硬盘传输率、显卡性能、3D画质、内存性能等方面对硬件系统进行提升，使得玩家在同样的硬件配置下获得更高的系统性能，拥有超越对手的神奇力量。



其次则是"海盗"所配备的最合理的硬件组合。作为最专业的游戏PC，"海盗"拥有最新的NVIDIA FX 5700/5900系列显卡，完全支持最新DirectX 9.0图形加速技术，提供更加丰富多彩的3D游戏特效，具备更强的游戏兼容性。另一方面，其高端产品采用Intel HT超线程技术，具有1MB二级缓存，使得游戏执行更加流畅淋漓。而在硬盘配备上，"海盗"采用了最新SATA硬盘技术，具有高达8MB的缓存区。1MB二级缓存和8MB的硬盘缓存都是专业游戏玩家在意的，上面的组合将使得游戏玩家的主机拥有更平衡的应用平台。





在游戏玩家所一直关注的外设方面，TCL为我们配备了更舒适、更强劲的游戏键鼠，包括微软多媒体防水键盘，以及刷新率高达6000fps IE 4.0鼠标，这使用户在"海盗"上的操作具备了更加精准的定位能力，可令专业玩家在游戏中应付自如，更有余力来提升专业水准。

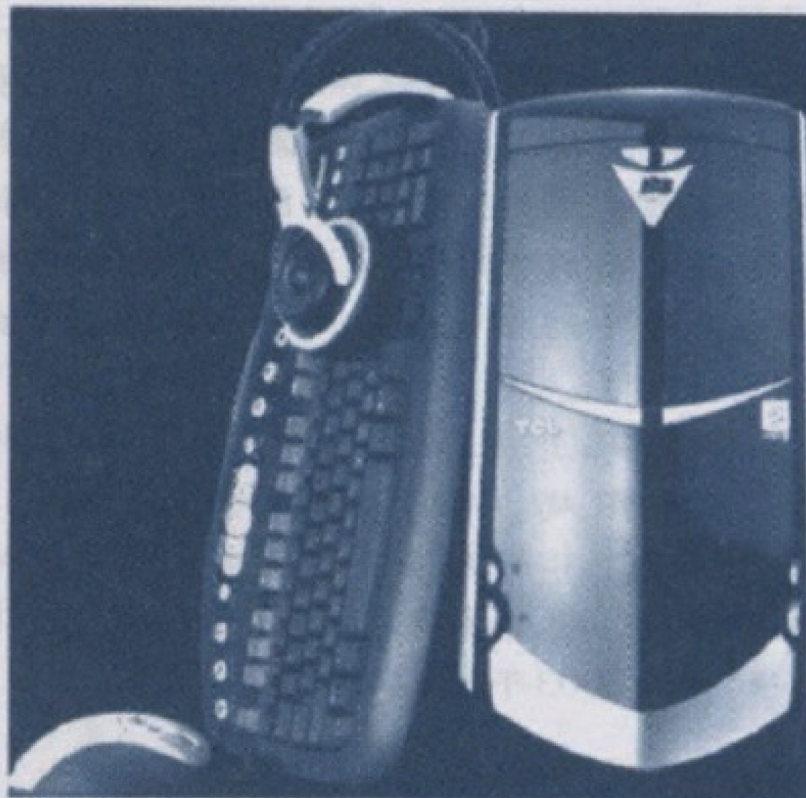
值得关注的是，TCL的研发人员在外观设计上有了新的突破，其设计理念相比传统PC外观设计理念有了更深层次的突破。新的"海盗"系列专业游戏PC将为用户提供勇者、鲨鱼、速度、盔甲等众多海盗本色的外观设计选择方案，产品外观上直接体现出玩家的精神与动力，将使每个玩家有立刻投入游戏的冲动。

此外，TCL还充分考虑了专业玩家的游戏习惯，特别为海盗游戏PC设计了一键开箱（只需轻轻一按，就能自动开启机箱，方便玩家的拆装）、滑动门和便捷的硬件升级设置。

一位资深IT评论人士认为，尽管PC在国内的发展与普及已有了近20年的历史，但"游戏PC"的概念却一直处于一个"萌芽到出生"的临界状态。随着游戏PC市场日益进入发展成熟期，TCL电脑适时推出的"海盗"系列产品，标志着游戏PC由DIY阶段进入了品牌游戏PC阶段。海盗游戏PC将以更优化的综合软硬件极优性能，28道严格的实验和测试，更能体现玩家个性与身份的超酷美学设计，将对游戏PC的DIY市场产生决定性的震撼力和影响力。

切入游戏PC　TCL布局数字娱乐

TCL"海盗"系列专业游戏PC的全面上市，PC市场将进入细分化时代。这对于率先开创"Game PC"时代的TCL数码电子事业本部来说，不但是一个全新的市场机会，更是TCL数码电子成为数字家庭生活领导者的一个新起点。未来家用信息产品必将走向娱乐化。去年12月，TCL向业界发布了曾获得业内多项大奖的影音电脑——锐翔A，时隔不到半年，TCL便拿出巅峰之作——海盗游戏PC，这也标志着TCL已开始全面布局数字娱乐领域。



玩转《圣战》之新人上手全攻略

“中国游戏中心网”这个名字相信对大家来说并不陌生，在2002年国内网络游戏市场为韩国游戏所独霸的情况下，他们凭借雄厚的实力，组织专业的研发队伍，成功推出奇幻网游《不灭传说》，为日后国产网络游戏的自主开发，起了推动作用。



继《不灭传说》之后，2004年5月中国游戏中心又成功推出了网游《圣战》，带着对奇幻类游戏不变的钟爱，小生在公测伊始便和众多玩家一道，投入到轰轰烈烈的试玩大潮中。几天来颇有感触，不敢独享，写出来和诸位高人分享。

出生：当我们睁开眼睛，西欧中世纪的风情扑面而来，别忙四顾，在水池的上方和右面都有NPC，和其中一个NPC对话后我们都可获得20属性点。根据你的职业需要自由分配，属性对职业的成长相当重要，建议剑士、矮人加力量，精灵加智力，浪人加敏捷，如果加错了，也不要紧，日后有钱可到特定NPC处洗点。得到属性点后，卫兵交给你第一个任务：去竞技场打败博克。

当然只要你带足够多的血，这个任务并不难完成，打赢他你的奖励是直接升到4级。新人此时将第一次体会到钱的重要。

赚钱：如果你有足够的自信，帅得人见人爱，那么哪怕你是新人也会很容易得到老玩家的帮助，给上1000块，买点装备，补些药。如果你觉得自力更生方显男儿本色，那么兄弟“Come on”！小生介绍几种致富的方法。

1．出城杀怪，这点就不多说了。

2．打工任务，接任务地点在城内，养成和NPC对话的习惯，将对你今后的生活大有裨益。

成长：痛扁大言不惭的博克之后，看看自己已是4级了，呵呵，感觉真是不错。出了竞技场往屏幕的右上方一点，就到了弓手行会，这边可接到“杀矮人”任务，顺便在水池边的云华那接“练药”任务，全部接好了以后可去水池地图的右下方第一个地图。路过城门时记得和那里的兵哥哥对话哦，设定好复活点，随时可启用回程，多方便！杀完10个矮人，人物到6级之后再回去交差，这种练法比较划算。

有点积蓄之后，别吝啬，装备精良好练级。地图1-3、1-4和1-5将被我们征服于脚下，杀青蛙和地精没什么危险了。如果你装备比较好的话，可杀精英（森林3-1）。浪人如果闪避到50的话也可去。最好组队杀，没队伍太危险了。友情提醒：路过森林1-5时，多杀些锯齿兽，兽牙以后做任务会用到。OK，轻松跨越10级。

1．进入第二地图任务



刚才让你收集的兽牙派上用场了，在地图1-2的NPC猎人那里对话，给他兽牙，激活进入地图2-1的任务。神秘的矮人部落等着你呢。什么，你没有兽牙？那还等什么，快回去杀吧！

2．骑士团长阿兹任务

在买好血装备和回城卷以后，到传送那里，回到2-1地图矮人部落，最好组队去，打矮人族长。打好了就可去下面的溶洞了，阿兹藏在里面。建议组队，而且要强一些，不然可不太好打，期间不允许有队友死亡，否则就要重来。打阿兹时有3个对话选项，代表人物之后的3种发展方向。建议选取阿兹钱的一项，最容易，而且也省去以后打骑士任务。打好以后回城吧。

边走边杀，和森林5-2右侧的骑士聊天之后便可回去，找到史台比对话，启动沼泽地图及相关剧情任务。

3．城主夫人医病任务

在沼泽8，船夫拒绝让急欲升级的你通过，你只好回城找到骑士团长，得到他的指引，到华比那做城主夫人医病任务。道具物品是鳄鱼皮、三色堇和魔法药水。如果之前练级的过程中，你注意收集，拿出这几样东西应该不难。把这3样交给华比以后，华比就会给你治疗城主夫人病的药水，拿回去交给城主换取手谕，去沼泽8升级吧，在这里你可一直练到30级。30级可以说是圣战各职业的转折点，每种职业都很强，从现在开始，才算得上是真正感受圣战。

建议

1．不要忘了学技能，只要有钱技能学得越多越好。

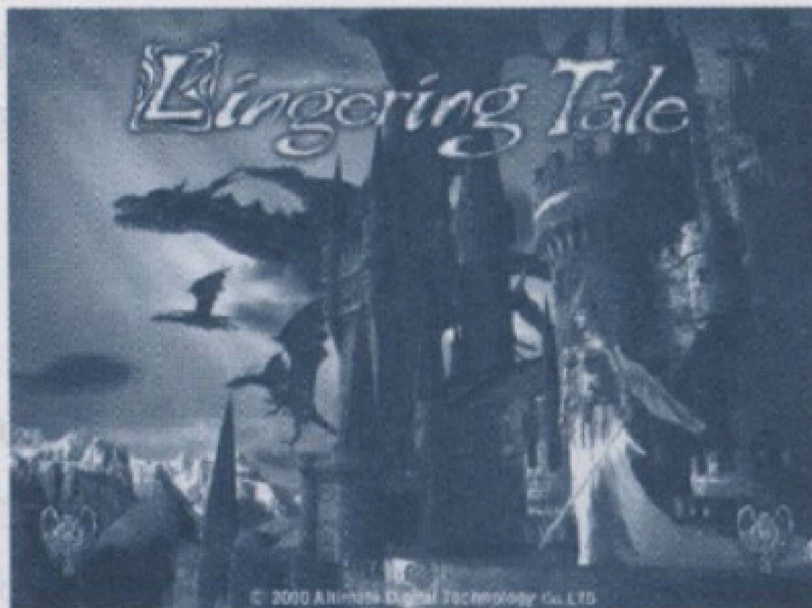
2．如果你想打钱的话，那也可去森林打地精首领，而且还有东西捡，在地精首领那里或是沼泽前几张地图一直可打到20级。

3．20级之前一个人最好不要打鳄鱼，比较吃力，20级以后可尝试。如果打到鳄鱼皮的话一定要留着，回城时找铁匠可换鳄鱼皮甲，把它交给骑士团长可和团长换取12 000的钱和少许的经验，是赚钱的好方法哦。

4．尽快弄到练药皿，什么草都可自己来练，可省不少买血的钱。

这款游戏强调团队和任务，如果你熟知游戏的背景故事，理解和完成任务要相对简单些。

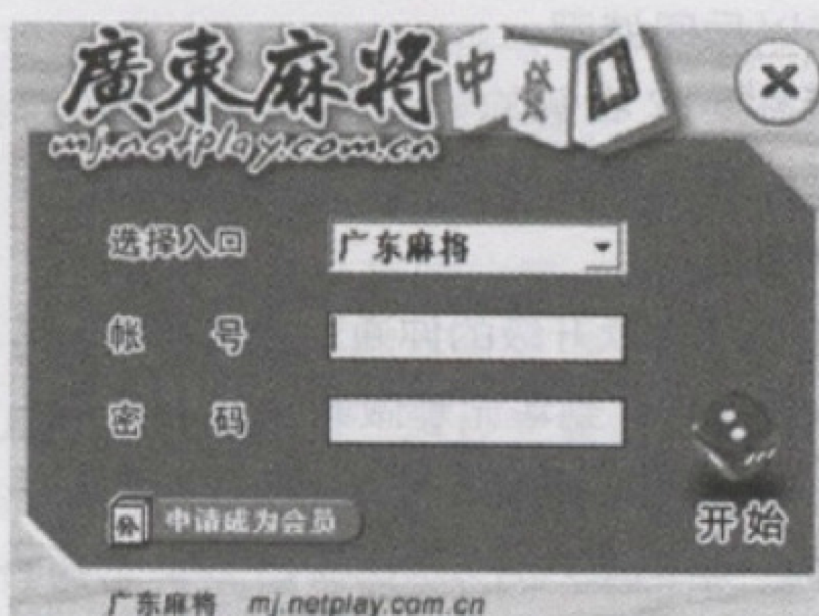
做每件事，坚持都是最重要的，我相信忠实的《圣战》玩家一定会坚持到最后。这儿的氛围，很有利于交朋友，大家相互协作，共同晋级，在圣战每一段美好时光，都将成为所有人共同的难忘回忆。



大杀四方

——广东麻将体验手记

虽然说现在流行的一些在线麻将可让多名玩家通过互联网进行互动游戏，但在功能上却十分有限，大大限制了网络麻将游戏的发展。在这种情况下，平台麻将全新登场。所谓平台，就是在电脑中下载一个平台软件，通过平台软件登录服务器，然后再进行麻将游戏，这样做的好处是可大大丰富网络麻将游戏的玩法，也让玩家从平台软件中得到更准确更全面的数据，投入到精彩的网络对战中。下面我们就把目前最新、最热门的平台麻将游戏与大家分享一下。



广东麻将 mj.netplay.com.cn



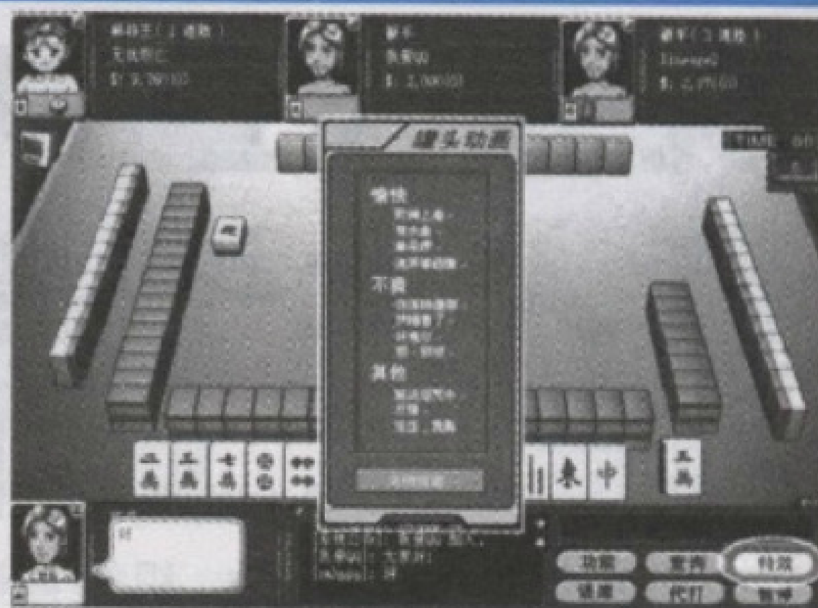
简要介绍

中国电子竞技娱乐中心最近全面开通一项网络麻将平台游戏，这款全新的网络麻将游戏特别受到玩家的关注，虽然将麻将这一国粹从传统的麻将桌上搬到网络上来的不止一家，但中国电子竞技娱乐中心本着"弘扬中国精品文化"的宗旨，对中国各地的麻将文化进行了仔细的揣摩研究，推出了符合各地文化特色的麻将游戏。目前正在公测期的《广东麻将》正是这一系列的经典之作，这是一款更有深度、更有内涵的网络麻将游戏，按照广东麻将的打法计算输赢的点数，以及核算胡牌和算番的方式！

广东麻将的游戏画面经过资深美工的精心打造，全力抛弃传统的麻将游戏界面，独创倾斜45度桌面，模仿真实的打麻将的角度，营造真实麻将环境。更为甚者，你可利用自己的点数更换画面布局和游戏人物的衣着相貌。广东麻将不但提供精致完美的画面使人身临其境，还提供灵活方便的游戏操控方式。只用鼠标便能轻松操作，这对网络新手而言，无疑是轻松上手的捷径。无论上网新手或泡网老鸟，只要自认是麻坛高手都可到广东麻将去"凑凑热闹"。

下载方法

这次《广东麻将》游戏的安装方法也相当简单，只需到ftp://61.142.175.49/NetplayGZMJ_setup.exe下载一个客户端，然后根据提示进行安装，很快就可完成。在进行麻将之前你需要申请一个账号，在登录窗下方的"申请成为会员"中点击一下就可以了。申请会员的步骤也非常简单，相信大家很快就可完成，有了账号就可进入游戏了。首先选择好人物造型，然后就可"大打出手"。



目前市场上虽然也有同类游戏在运营中，但基本都附属于大平台下的产品，特色并不突出，而这款《广东麻将》感觉就是一款很具特色的产品：首先，仿3D视角，面对电脑屏幕就如身临牌桌前；其次，游戏内包含多种正宗的广东话真人语音，无论出牌、吃牌、碰牌、胡牌都有或调侃或诙谐的话语，很是有趣；还有可爱的人物头像可选择，女孩子们肯定喜欢，甚至可买衣服为角色换装，更能突出不同玩家的个性；另外游戏还内置了供随时聊天的PDA工具、各种活动勋章的奖励机制；加上广东本地的牌型，不同的大厅与分区拥有不同设置，打起来的感觉肯定与以往大为不同。



游戏体验

作为初学者，大家可选择练习区进行练习，这里可学习到一些基本的麻将技巧。这里的基础厅是最简单的了，还有强化厅和训练厅可适合不同程度的初学者。当你掌握了一些基本的技巧之后，那么你应该进入比较区进行一些实战的比赛啦，这时可到休闲厅或至尊厅进行比赛，当然对手也是有等级不同之分的，这就看你的水平了——如果顺利的话，那么不妨到专家级玩玩，这里的高手厅一定能让你充分感受麻将的惊人魅力。

当然总不能只记着比赛吧，在比赛过程中还可结交各种朋友，通过这个麻将平台来进行聊天、发送邮件等，或者建立组群，与朋友一起共同进退。当然这个麻将平台中还可举办不同的活动或比赛，就像一个庞大的社区一样，可以玩，可以拿奖品，非常具有吸引力哦。

游戏类型： 在线休闲类
下载地址： ftp://61.142.175.49/NetplayGZMJ_setup.exe
目前情况： 免费
上线时间： 2004年4月



非凡雅典娜



一、韩流中的另类

之所以说《雅典娜》是另类，当然是因为她与很多韩国出品的网络游戏有很多不同，而这也是在很多相同点的基础上产生的不同，也可以说成是取其精华去其糟粕。首先说说背景方面，在背景方面大多数的韩国游戏都取材于欧美奇幻的风格，可是却没有欧美奇幻的精髓和内涵。而《雅典娜》的角色培养系统、佣兵系统、攻城系统以及欧美的冒险风格都继承了几款大作的特点，例如《无尽的任务2》、《暗黑破坏神2》、《地牢围攻》等游戏，特别是《地牢围攻》的角色培养系统，使这款游戏与那些大同小异的韩国游戏相比不再枯燥。

二、精美的3D画面

《雅典娜》支持自由旋转、缩放的视角，用第三人称视角进行游戏。当镜头拉近人物时可清楚地看到面容及装备。由于《雅典娜》采用的是制作组自行开发的3D引擎，而且角色的身体3D模型采用了动态捕捉技术，所以在配置不是很高的情况下也能将精美的3D画面发挥得淋漓尽致，流畅度也颇为可观。身体3D模型动态捕捉技术使得人物可做出大量不同的真人动作。复杂的光影也可细致地反映出人物的行动变化。而游戏中的场景做得也很细腻，从山洞、河流到雪山，森林都表现得非常好，再加上有个性的地形环境以及天气把游戏的3D画面完全展现了出来。

三、另类的职业系统

《雅典娜》将会让玩家自由地发展自己的角色，丰富的职业设定和完全自由的转职系统，可让你培养出自己喜欢又另类的角色。例如除了培养一个以智力为主法师之外还可培养力量型法师、敏捷型法师。就算你的技能再广泛也不可能做到游戏中的最强，就是这样一个丰富完善的职业系统却能真正让你感受到职业变化的乐趣。而且玩家角色的特点是和角色的技能运用程度有关的，也就是说你越使用某种特性的技能，你的角色就越偏向发展成适合使用这种技能的角色。



四、有气势的城战

很多网络游戏都有城战，但韩国游戏的城战很少有像欧美游戏那样气势非凡，通常只是一通团P之后便胜者为王。在《雅典娜》的游戏世界中，有数十座风格各异的城市供你去攻占。《雅典娜》改变了城门混战的攻城方式，引进各种攻城武器进行丰富多彩的攻城战斗方式。游戏中的60多个城池的地貌建筑都大不相同。这样的城战通过3D画面表现出来将是一个什么样的场景呢？就只有大家在游戏中体验了。而城战的机制也非常与众不同，在一周的时间内，城战在靠近城堡的公会之间展开，双方在战斗中积累着根据对方的级别而获得的分数，当一周结束后，所积累的分数高的城成为攻城方，对方就成为守城方。由于公会为防止受到对方的攻击，就要获得比对方城更高的分数。为此在一周内必须不断与对方战斗获得更高的分数，还为维持本国的生命而加强沟通、交流，吸引更多新公会人员。

五、佣兵系统

《雅典娜》还专门提供了类似《暗黑破坏神2》中的佣兵系统。玩家可随着等级的不断上升而招募更多的雇佣兵，并且雇佣兵也是可提高等级的。

六、庞大的地下世界和交通

《雅典娜》拥有全3D魔幻色彩的地下世界，这里不只是单纯的练级场所，更是体现团队冒险精神的地方。这里陷阱机关到处都有，有的机关需要团队精神才能打开。地下不仅仅有洞穴和怪物还有神秘的圣殿和恐怖的墓地等，而且很多地图的连接是通过洞穴的，这一点在国战中将尤为重要，所以地下的通道是兵家的必争之地。

七、完善的功能

以上便是《雅典娜》的基本特点，而还有很多功能是很多网络游戏都具备的。物品升级系统，就是类似的物品合成系统，使物品的能力提升。还有大部分网络游戏流行的宠物系统。游戏的音乐也是很不错的，应该说是相当不错，因为在游戏中你的角色处在不同的位置都会感受到不同的音效，在地上和地下的音效也是不同的，当角色做出某个动作时，如果你闭上眼睛甚至能感觉到是在哪个场景内。这便是《雅典娜》的音乐，具有立体感的音乐！游戏还有体贴玩家的新手帮助系统，游戏一开始便有个叫"MAY"的向导精灵陪伴你，教你怎样在游戏中发展，在你行动时提供给你建议。

结束语

总体来说，《雅典娜》是一款很少见的好游戏，特别是一些另类的设置和比较纯正的欧美风格。在现在的世面上已很少看到这样的游戏了。对于《雅典娜》来说高配置不是非常重要，但它却仍然能将完美的3D画面展现出来确实不简单。就让我们期待这款高档次的另类网游带给我们的新鲜感觉吧！



荣耀Online

近年来，中国网络游戏市场的发展可谓突飞猛进。然而，让人震惊的是，目前国内网络游戏市场80%以上的份额被韩国网络游戏所占领。面对汹涌澎湃的韩流，国内各大厂商纷纷吹响了大举进军网游市场的号角。购买国外优秀的游戏引擎与剧本，进行二次研发的公司甚多，有的甚至开始并购研发团队、研发公司以扩充运营商的研发实力。

《荣耀Online》的研发公司本身就是运营公司，公司所拥有的技术研发力量也是其他同行难以匹敌的。作为中国的网络游戏玩家，我们自然有充分的理由相信《荣耀Online》必定会成为中国国产网络游戏的中坚。《荣耀Online》这款游戏可以说是将中国古老的历史文化精髓与游戏的本身内涵底蕴紧密地结合在一起，无论是从该款游戏的世界观背景来看，还是从其游戏中的诸多玩点上来看，都充满了中国历史的痕迹，让人倍感亲切的同时也增添了一分神秘。

在刚刚拿到这款游戏的Demo时，我几乎不敢相信自己的眼睛，这真的是国人自主开发的游戏画面吗？全360度旋转、自由缩放视角这些最基本的功能不说，画面的高清晰度也先不论，光是那逼真的光影效果和种种强大的动态粒子效果就已让人眼前豁然一亮，乍一眼看去以为是某款新上市的极品国外大作。不过从画面中浓郁的中国风情中可看出，这确实是标准的"中国制造"。

"千山隔云海，霞岭玉带连，人说世外有天仙……"听过这首《八仙过海》的人们无不为其中那云蒸雾笼、虚无缥缈的神仙境地所吸引。而现在，这"只应天上有"的场景在《荣耀Online》中被完美地展现了出来：远山含黛，绵绵不绝，身旁青松翠柏，奇峰怪石……除去仙境般的野外场景，游戏中的城市更加震撼人心：街道两旁茶楼酒肆的招牌迎风招展，房屋外墙青砖碧瓦……





《荣耀Online》在拥有细腻古朴的画面同时，更拥有了独立开发的3D引擎和很酷的美术，要知道游戏的开发技术可是一款游戏的重中之重，没有好的引擎和美术设定，再好的内容也无人问津。《荣耀Online》从技术上的突破到人为的革新使网络游戏的开发制作达到一个前所未有的高度。

《荣耀Online》不仅在画面上非常中国化，而且在游戏角色的创建上也非常具有古典特色。相信玩惯了韩国网游的玩家一定会对《荣耀Online》中的职业兴奋不已，有别与以往的战士、道士和法师，游戏中更增添了我国古代特有的而又非常有名的艺妓职业。作为《荣耀Online》所有职业中最特殊的一种，她们擅长各种辅助技能，能在游戏的战斗中给伙伴们带来强有力的支持。特别值得一提的是，在这款有明显东方特色的国产大作里，我们还看到了一个有点类似与道士的职业——和尚。在《荣耀Online》中，和尚这个职业拥有强大的宗教及宗教以外的神秘力量，擅长治疗和召唤、诅咒等技能。他们使用明显带有宗教气息的器具进行战斗，并能为自己和队友进行治疗。





《荣耀Online》的亮点还体现在游戏中具有中国特色的古代经典建筑和场景上。游戏中不仅包括了精致细腻的天坛、辉煌大气的紫禁城、宏伟壮丽的海神庙，甚至还演绎了小桥流水的江南小镇、风沙流川的西域荒漠以及冰天雪地的塞北等奇幻绚丽的地域。在这样充满亲切且熟悉感的世界里，我们仿佛在游历祖国大好河山的同时，又体验到一次次惊心动魄的搏斗和战争。

《荣耀Online》高度的自由设定也是游戏的亮点之一。与其他游戏中许多优美的场景仅仅作为背景摆设不同，在《荣耀Online》中，几乎所有出现的场景都可与玩家产生互动关系，尤其在城市中，玩家更可自由地进出每一栋房屋，甚至可飞身上房，做一个飞檐走壁的大侠。宠物系统也将在本作中被加入，看着造型生动可爱的宠物在自己精心的培养下一天天成长起来并在生活和战斗中提供给玩家有趣的帮助，无疑也是一种莫大的乐趣。各个地域的宠物会有不同造型和技能，而且会有专门为宠物设计的隐藏任务。收集特点造型不同的宠物是游戏提供给玩家的另一个奇特体验。

《荣耀Online》作为一款成熟的网络游戏，必须要拥有成熟的服务技术来作为有力的支撑，才能确保其得以长期、稳定的运营，并得到玩家的认同与支持。同时，游戏本身也需要具有丰富的文化内涵，要知道，游戏不仅仅是一种技术产品，更是一种文化产品。《荣耀Online》作为新时期3D国产网络游戏的扛鼎之作，正是符合了以上重要的两点要求，而且在某些方面更加创新和突破了以往的网游。可以预见，《荣耀Online》在现在少有的出色国产网游中，将会以它独特的"中国人"的姿态和美丽，吸引众人的眼球，得到玩家们和业内人士的侧目，势必掀起2004年又一轮国产网游新高潮！



人物成长剖析——麦克斯明篇

麦克斯明·里伯克列，作为天翼之链中四大帅哥的他，一头褐发，修长的身材，眼神锐利通透，他的身份是灰之影的特务，但他同时又担负着抚育6个弟妹的责任，亦正亦邪，我们亲切地称他——小麦。他那散发魅力与另类的气质，令他成为无数MM尖叫的对象。

小麦的与众不同，还表现在人物成长的方向上。在天翼中，每个人物都可分成3个类型，小麦除了劈砍型、物理复合型外，还有独特的魔剑士型。

武器之选

魔剑士型小麦的常见武器为双手剑。

在刀类中，双手剑有最高的魔攻数值，以几乎不逊于弯刀的劈砍攻击力使它成为魔剑小麦的首选。可惜这类武器的范围攻击力低，而且延迟时间相当长，在35LV和42LV时，武器延迟可达150%！真是可怕呀。不过不用担心，到了52LV，双手剑的延迟会相对降低。

劈砍型小麦的常见武器是弯刀。

弯刀的HACK攻击力是适用于小麦的3类武器中最高的，它的延迟时间很短。用弯刀练级时，杀怪速度一流。弯刀对单体具有最大的伤害力，但也有着与双手剑同样的缺憾：刺击攻击力低，在范围攻击时威力较差。

太刀是物理复合型小麦的常见武器。

太刀延迟时间较长，而且魔攻低，但这些缺憾无法动摇复合型小麦的追随者。太刀以优秀的劈砍攻击力和刺击攻击力而出彩。同双手剑、弯刀相比，它的范围攻击面积最大，威力最强。在进行大面积的清怪行动中，复合型小麦将会以令人惊讶的速度赢得别人羡慕的眼神。

配点选择

大致了解了小麦使用的3种类型武器之后，我们隐约可得到这样的一个概念：配合武器的点数要求，发挥武器的最大威力，提升小麦的综合素质，丰满小麦的羽翼。



物理复合型可把STAB和HACK加到能拿起武器就可，INT不加。为了平衡人物的属性，可在DEF的能力上加以训练，以便提高防御。劈砍型的可长时间战斗，除非你等级相当高，点数多到加不完，否则不要在STAB和INT上浪费宝贵的点数。HACK加到可拿起武器就行。

魔剑士型既可物理攻击，又可是魔法攻。HACK和INT加到可拿起武器就可，STAB不加。有意识地提高防御力，培养DEF也是必须的。另外，小麦的技能——精神凝聚可提高命中率，这可省下不少本要加到DEX的点数。

培养小麦

对于武器的选择和点数的加法有了一定的概念后，喜爱小麦的玩家不禁要问，难道没有一个让小麦比较全面成长的方法吗？

有！天翼之链提供了洗点的功能，为我们的小麦养成计划带来了福音。

建议初期用砍劈型，点数就着重在DEX和HACK上，但DEX不用加太多，不要忘记小麦有"精神凝聚"这个技能。精神凝聚，LV5，学习条件：LV5，XIENO，一定时间内提高命中率。所以点数基本就确定以HACK为主，攻击吧。





目前，天翼里的小麦，流行两大类练法：防御型和回避型。

防御型小麦可装备盾！这个是防御型小麦的最大优势，因为一个盾能增加的防御力可不简单呢。

从DEF的初始点数需求来看，物理复合型和劈砍型都是2，魔剑型是3，所以初期DEF不可能培养高。小麦只能拿圆盾，初期可装备的盾牌能到龙麟圆盾。

回避型小麦的优势在于风精召唤这个技能。风精召唤，LV5，学习条件：LV5，XIENO，召唤出风精，产生结界，移动速度增加，回避增加，关系条件MR。这使小麦不需要点很高的AGI也能达到高回避的效果。可惜小麦在于AGI初始点数需求都是2，不然回避型小麦简直就是Perfect了。

防御型小麦的配点，建议在可拿起武器、命中足够的情况下全加DEF，另加MR到10以保证MP的回复量。而回避型的配点选择，可在拿起武器、命中足够的情况下主加AGI，此类加法通常最终形态是AGI和DEX数值几乎相同。

看到这里，大家又有了疑问，看来我们的麦克斯明·里伯克列，不可能完美呀。

没错！正是因为天翼里没有完美的人和完美的成长方法，才使得每一个虚拟的人物鲜活、独特、性格分明。毕竟，人生不也都是因为一个个的遗憾而精彩的吗？

请相信这么一句话：我，在这个星球上独一无二地存在着。

广 告 索 引

洪恩教育 Human Education　洪恩软件 Human

开天辟地4

——几天掌握电脑

《开天辟地》作为中国目前最受欢迎的电脑多媒体教育软件，已经成为一个业界的标准。她从最基本的电脑知识娓娓道来，由浅入深，让一个从未接触过电脑的人在几天之内学会电脑，并在短时间内达到一个电脑使用者的中级水平。

《开天辟地》的用户从8、9岁的少儿到70岁的老人，从勤奋不辍的自学者到在校的大学生，都在《开天辟地》中学到了很多东西，有些人甚至因此而成为电脑高手。





主要内容：

- **第1张盘-基础入门篇**
  面向最初级的电脑用户，用耐心细致的讲解和生动直观的动画，让您在半日之内初步掌握电脑的使用方法，包括：五笔输入法速成、指法练习、Windows基本操作、文件和目录管理等。

- **第2张盘-网上冲浪篇**
  全面讲解了Internet冲浪的方法和技巧，以实际操作为手段，使初学者可以轻松快速地掌握互联网的使用。

- **第3张盘-电脑急救与系统安装篇**
  全面讲解电脑使用的常见问题和解决方法，内容包括：电脑的组装和维护，操作系统的安装，网络安全防范，病毒与木马的查杀，超级兔子魔法设置等工具软件的使用。

- **第4张盘-Windows XP操作系统篇**
  系统地讲解了目前最新的操作系统Windows XP，让初中级用户能够熟练使用操作系统。

- **第5张盘-家庭数码应用篇**
  本光盘将把初学者带入一个全新的领域——通过电脑来设计自己的梦想，内容包括：数码相机和数字摄像机的使用，数码照片处理与电子相册制作，Premiere快速入门，视频采集，电影编辑与特效处理，VCD与DVD的制作与刻录等。

- **第6、7张盘-办公软件篇**
  这两张光盘从零开始，详尽地讲解目前最流行的办公软件Word、Excel和PowerPoint的使用，以及办公软件的应用案例，实现真正的入门到精通，让您快速成为现代办公的高手。

- **第8张盘-全面精通Windows 2000**
  本光盘详尽细致地讲解了操作系统Windows 2000几乎所有的知识，让初学者可以快速全面地掌握Windows2000。

知名人士的评价

为普及计算机技术做贡献

原清华大学校长 国家教委副主任
张孝文

《开天辟地》是初学者学习计算机知识和操作的优秀软件，是针对初学者的特点精心设计、精心制作，以生动活泼，使人易于理解和接受的方式引导人们一步步进入计算机的学习领域，人们不再觉得计算机神秘莫测和晦涩无味，而是兴趣盎然地步入计算机领域。她为广大初学者开辟了一个学习计算机知识的新天地。

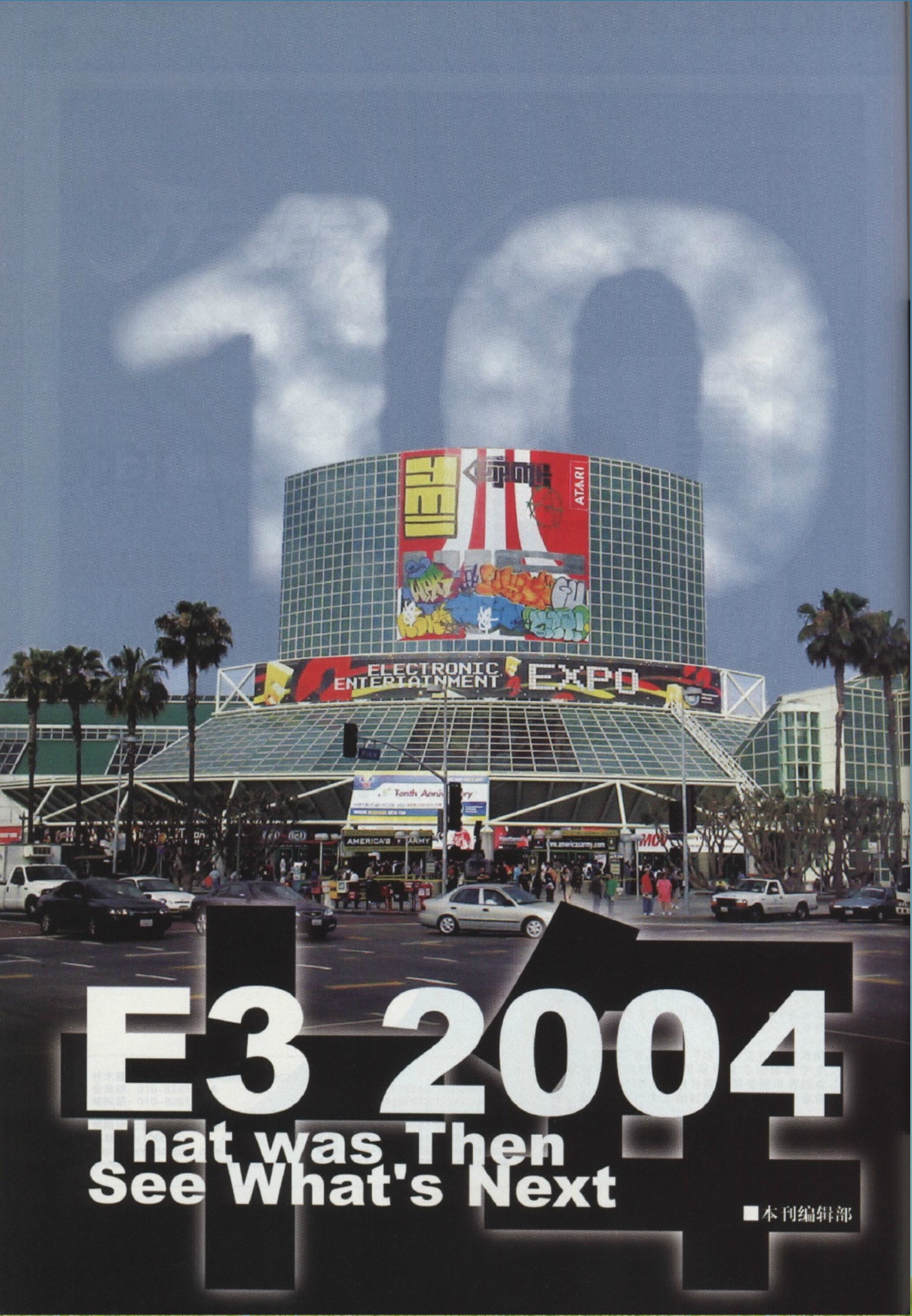
全国高等学校计算机基础教育研究会理事长：潭浩强

《开天辟地》充分考虑了计算机初学者的需求和认识规律，运用现代化多媒体教学手段，声、文、图、动画并茂，深受使用者的欢迎，在社会上产生了很好的反响，是一个非常优秀的国产软件。

清华大学计算机系教授、博士生导师
国际信息学奥林匹克中国队总教练
吴文虎

技术服务部：010-62634069/62634070
会员部：010-82619096
邮购部：010-82610167
365热线：13311135940　13311135941
邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱
洪恩公司(100084)
http://www.HongEn.com
E-mail:human@goldhuman.com

各地服务电话：
广州：020-87572669/13352827109
上海：021-64387972/13386036739
深圳：0755-28079631/13148813345
南京：025-83229881/13057531955
杭州：0571-88252511/13858116828
成都：028-87782325/13908183307
武汉：027-65610573/13349910598



E3 2004

That was Then See What's Next

■本刊编辑部

E3 2004: That was Then-See What's Next

Decade，10年。

十进制是人类最广泛使用的记数方式。

除此之外，经常采用的记数方式还有六十进制和二进制。

而在我们短暂的人生中，以60年为一进制太长，以两年为一进制又太短。10年正好，10年在人的一生中是一段不短的时间，但又不会漫长到使我们苍老。它可让我们驻足回首，总结经验，并重新对未来定位。十年寒窗苦、十年磨一剑、十年如一日……这些短语表现出了人们对“十年”这一概念所寄予的矛盾心理。

10年并不长。10年前的今天，第一款有联线对战功能的FPS游戏Doom II刚推出不久。划时代的RTS游戏《命令与征服》(Command & Conquer)还有3个多月才会出现在货架上。劳拉的美妙身材还只是在游戏开发者电脑里的一些多边形。游戏机玩家还沉迷在世嘉和超级任天堂的16位主机中，而广大的光荣迷们还在玩《三国志IV》。

第一届E3的参展者远少于今天，E3的创立为我们这个行业的商务展会的举办创立了一种新的标准。

写到这里，突然想起陈奕迅的那首叫《十年》的歌——“如果对于明天没有要求，牵牵手就像旅游……”

十年E3

第一届
时间：1995年5月11日至13日
地点：洛杉矶会议中心
亮点："主机升级大战"从这一届就开始了。任天堂为了对付世嘉的MD正在加紧开发SFC的换代产品。世嘉的土星机和SONY的PlayStation也拼得不亦乐乎。

第二届
时间：1996年5月16日至18日
地点：洛杉矶会议中心
亮点：《银河飞将III——虎之心》、《长弓AH-64D》和《模拟飞行》等造就了飞行模拟游戏的难得高潮。

第三届
时间：1997年6月19日至21日
地点：亚特兰大市乔治亚世界会议中心和乔治亚圆顶大厦
亮点：从本届E3开始，由主流游戏媒体编辑举办的评选活动"E3游戏批评家大奖"(Best of E3 Game Critics Awards)正式成型。许多媒体都将此奖项误传为E3大展的官方评奖，这是极度不严谨的。

第四届
时间：1998年5月28日至30日
地点：亚特兰大市世界会议中心
亮点：电脑平台在Voodoo II和TNT 3D技术支持下游戏表现异常出色。世嘉Dreamcast即将面市，而微软在本届E3上宣布要进军游戏界。

第五届
时间：1999年5月12日至15日
地点：洛杉矶市国际会议中心
亮点：IDSA创始人唐·塔普斯各特本届E3开幕式中发言，表明游戏业远离暴力血腥的决心。

第六届
时间：2000年5月11日至13日
地点：洛杉矶国际会议中心
亮点：《傲世三国》在展会上亮相，这是E3参展开发商中第一次出现国人的身影。

第七届
时间：2001年5月16日至18日
地点：洛杉矶国际会议中心
亮点：XBOX、PlayStation 2和GameCube主机三分鼎立的势态已明显。GBA在本届展会上作发售前的最后一次集中宣传。

第八届
时间：2002年5月22日至24日
地点：洛杉矶国际会议中心
亮点：《秦殇》继《傲世三国》后进军E3。

第九届
时间：2003年5月14至16日
地点：洛杉矶国际会议中心
亮点：SONY占据了本届E3的大部分天下，而任天堂一再强调GBA和NGC互动性，微软则依然以XBOX Live为宣传重点。

第十届
时间：2004年5月12至14日
地点：洛杉矶国际会议中心
亮点：网络游戏在行业内受到了前所未有的关注，北美、韩国、中国和欧洲被定义为四大市场。PSP和DS的出场，预示着由GBA带来的便携式游戏机的大好前景。



E3 我们来了

E3 2004 That was Then-See What's Next

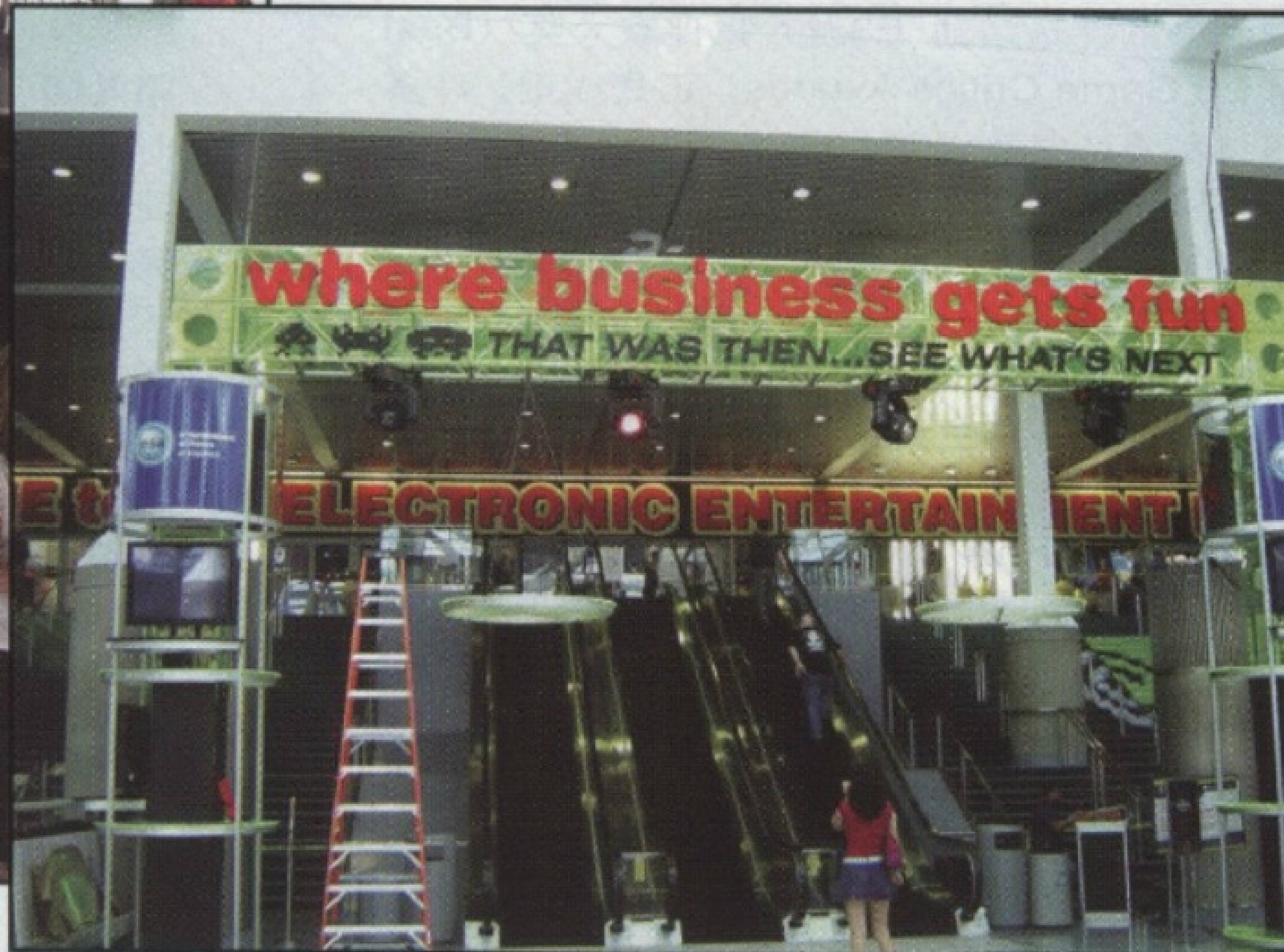
洛杉矶会展中心低矮而庞大的建筑群在清晨的阳光中格外突出。在经过14个小时的长途飞行后，美国东部时间5月12日，本刊记者飞抵这座凝聚着好莱坞、湖人队等种种传说的美国城市，时差颠倒的劳顿也在巨幅游戏广告和真实再现的游戏场景前瞬间消逝——这是游戏朝圣者心目中的殿堂。如同奥斯卡盛典上的红地毯一般，前往E3现场，也仿佛走向了一条通往游戏盛宴的路途。五彩斑斓的虚拟视觉盛会在掌声、舞台、灯光、明星的衬托下，仿佛撩动着每一个电子游戏爱好者的神经，令他们在期盼和等待中兴奋不已。

搭乘从机场前往市中心区西南方向洛杉矶会展中心的出租车，行驶在浓郁美国文化氛围的街区上，一路上与热心的美国司机大叔攀谈起来，当他听说我们来自中国参加E3，还主动表示说自己曾在上个世纪90年代去过长城，并说自己也是一个格斗游戏的爱好者，最崇拜的人是李小龙，家中的XBOX已买了1年多了。热爱格斗游戏的美国热心大叔一直把我们送到了会展中心的会场。



会展中心的南展馆和西展馆是本届展会两个主要的展馆，远远望去，南展馆大厅外景的ATARI的巨幅广告显得十分突出，这家曾创造过游戏机辉煌的公司现在旗下拥有Inforgrames等几家知名游戏公司，连续两届E3的巨幅广告也显示了它的实力。西展馆大厅外景的巨幅广告是SONY公司的PS2宣传，别出心裁的SONY公司使用了PS2上最为玩家所熟悉的4个键位图案组成了宣传广告的主题画面。不过由于微软、任天堂、SONY公司都先于本届展会开幕召开了各自的发布会，一时间，表面看似平静的展会，也因为PSP、NDS等热门机种的到来而使得气氛变得愈发热烈起来。通往展厅的电梯上方悬挂着本届E3的主题，看起来相当有趣，它延续了上一年的主题，看起来也像是给上一个10年的展会作了一个结语。在去年的主题“Where Business Gets Fun？”的下面，写着今年的主题：“That Was Then...See What's Next”。一个Next，孕育着无限深意。

从媒体中心拿到事先注册的记者登记牌后，记者迫不及待地走进了展会的大厅，一瞬间便被融入进了这虚拟电子世界的盛会……



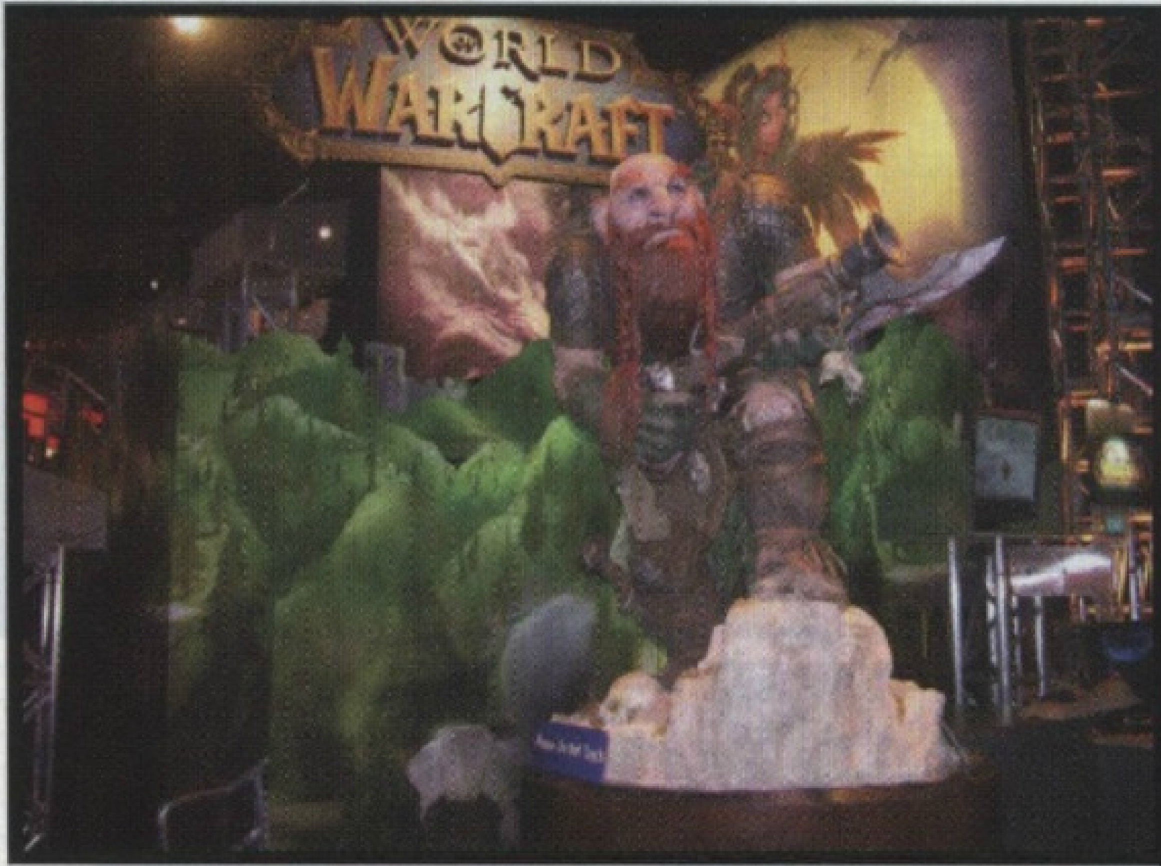


E3现场直击

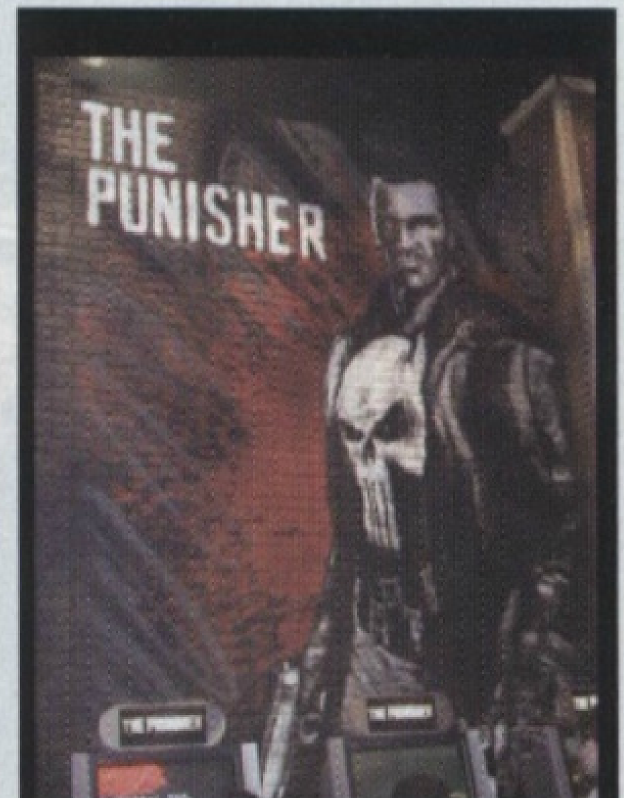
E3 2004 That Was Then, See What's Next



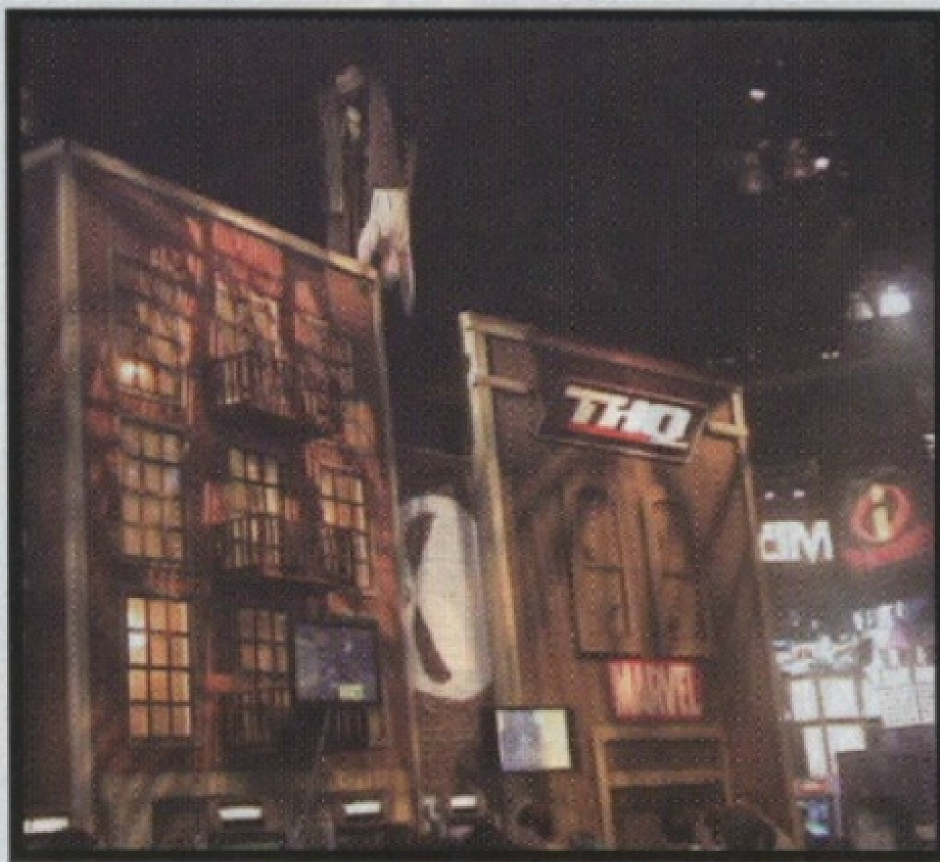
南斤及肯提亚斤入口。在入口走廊，每过一段距离都会有一副这样的横条海报高悬头顶。广告从来就是行业资本周转的重要手段之一。



尽管《魔兽世界》的内测已经进行到了第二次的Push，但是权威人士对它的上市日期并不乐观。在展会现场《魔兽世界》也是受到众人瞩目的游戏之一，但其展示内容相对于我们所知道的并没有太大的区别。在这座矮人火枪手的旁边写着"请勿触碰"的字样。

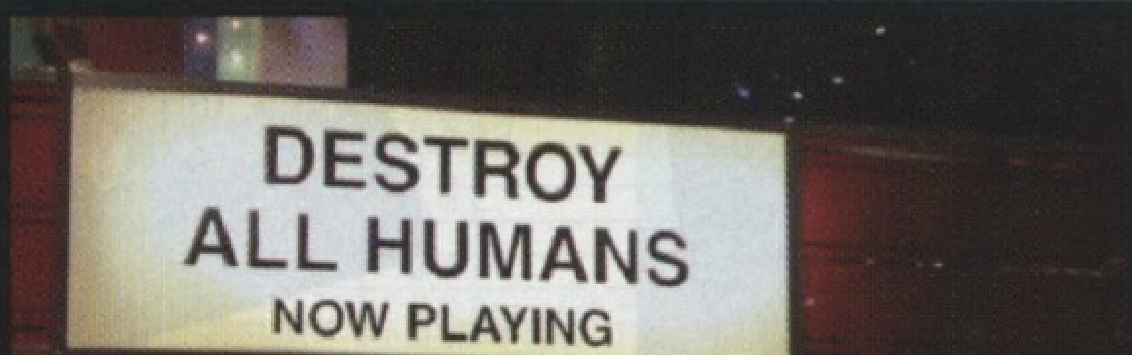


《惩罚者》并不如各种既有大作那样叫人看好。无论是电影还是电视，在朝游戏这一截然不同的媒介改编时总会出现致命的偏差。在这一点上，漫画并不具有太多的优势。



THQ作为近一段时间异军突起的发行商，它所注重的多平台的游戏覆盖和流行气息浓郁的商业作品。和Marvel和合作意味着电子游戏和漫画真正展开了大规模的结合。

没错，《把人类都杀光》就是这款游戏的名字。不管美国的州法院是否还在争论要不要给暴力游戏立法规范，只要打打杀杀还是吸引人的元素之一，只要这样的作品有可观的市场，那么暴力就将继续成为行业主流。



这个大号的招牌没有任何意义。DOOM3不可能在今年年底之前推出，它也不可能照顾到电脑配置不够尖端的玩家。因此假如你仔细观察，会发现所有的观众都是苦闷与激动交加的表情。



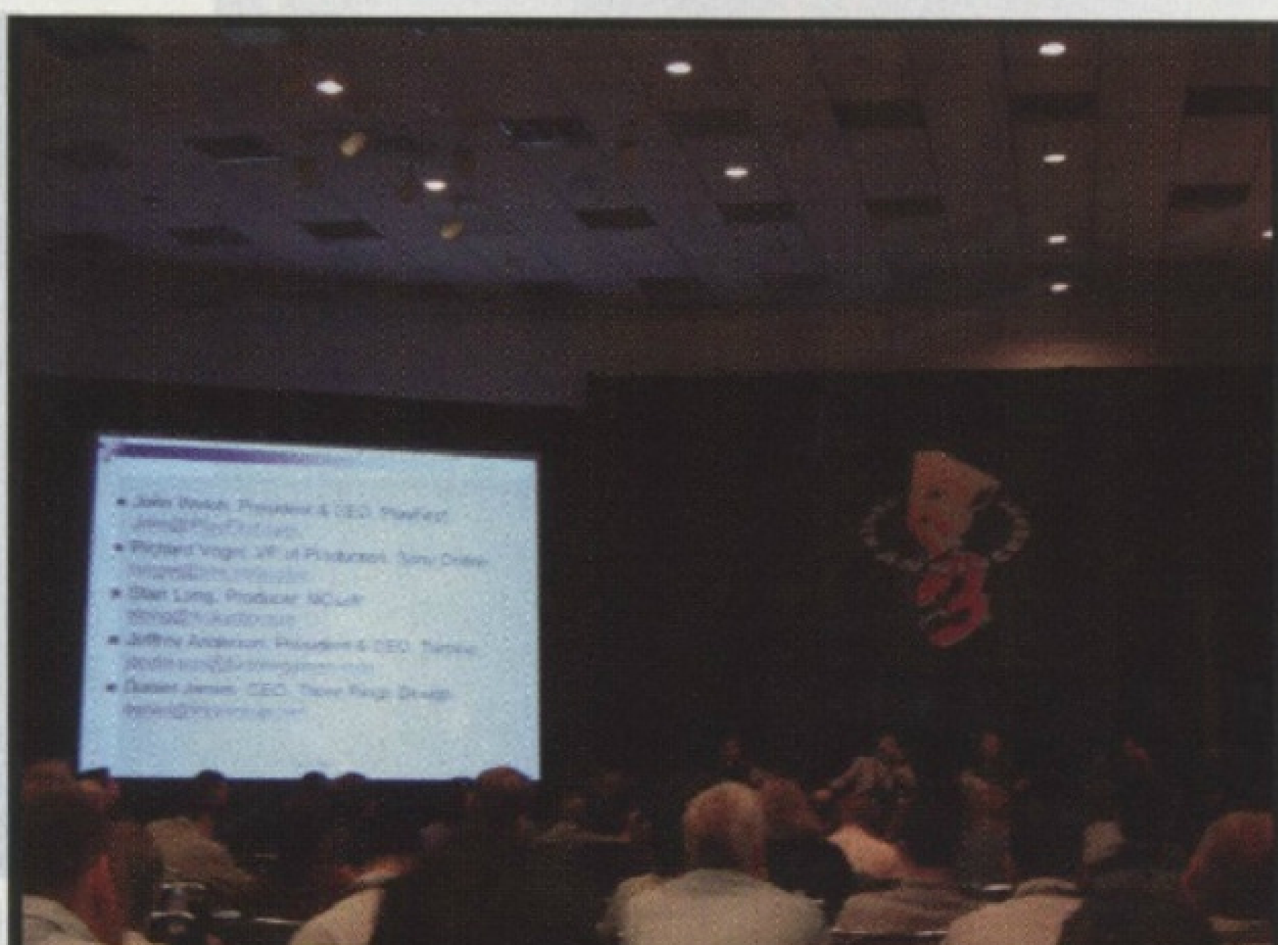
任天堂的硬件也许无法和索尼比拼，但它的软件功力却不是一般的强。任天堂的游戏设计可谓窥得了国际化的大道，娱乐至上的宗旨使得他们的游戏不需要文化认同感，也可以玩得很愉快。



E3 2004 That was Then See What's Next



UBI的真正亮点其实是在《波斯王子》的续集，但《细胞分裂3》的画面效果据说震住了几乎所有的与会者。



三天的展览，几乎每时每刻都有讨论和会议在进行。今年的会议主题大多围绕在网络游戏的崛起和新市场开拓上。

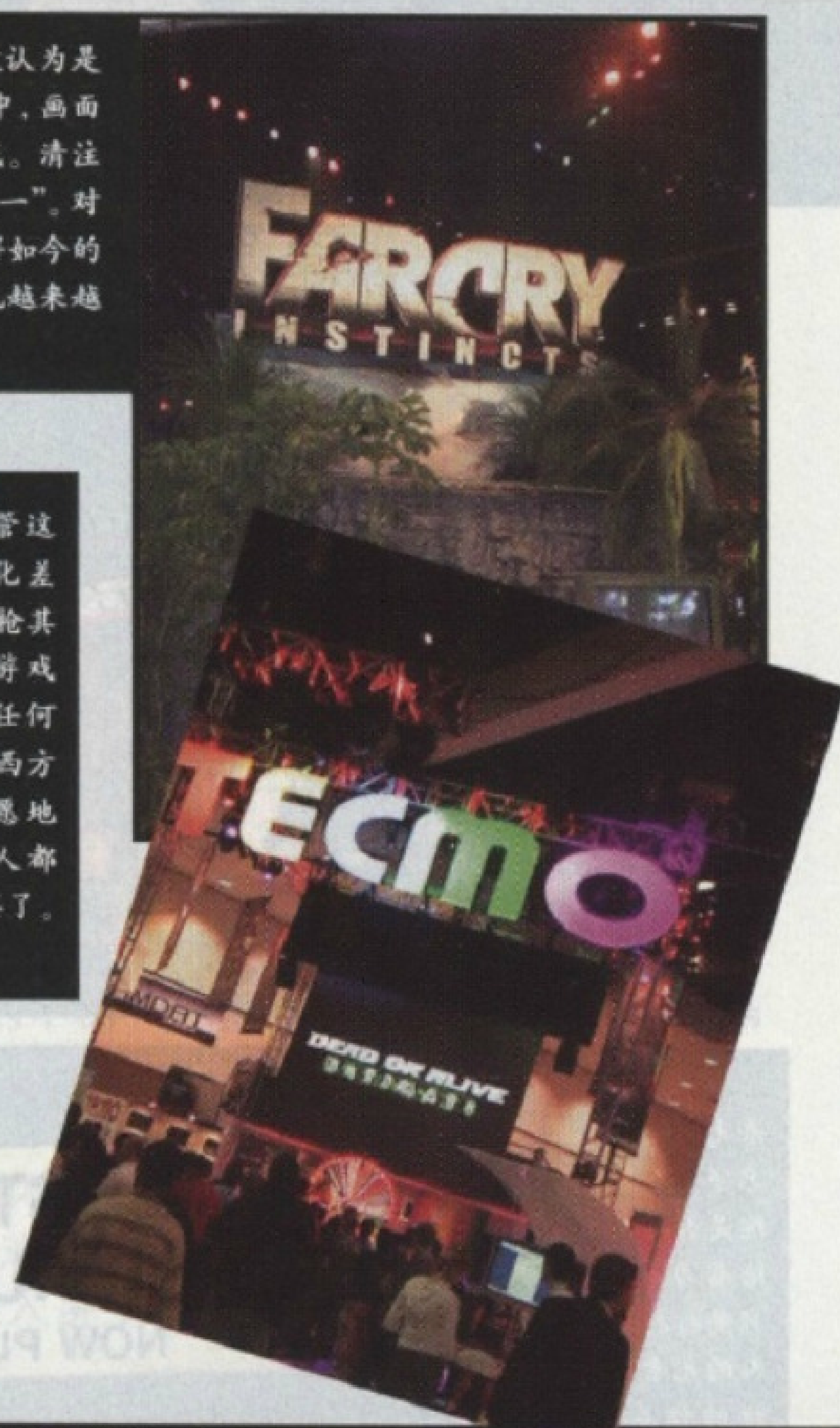


亿启数位在首提亚厅6009号展位搭建了一个小小的展厅，游戏也只有一款，但是反响却很不错。随着网络游戏的发展，中国被视为不可多得的市场。



我们管这个叫做文化差异，舞刀弄枪其实和香港游戏展团没有任何关系，只是西方人一相情愿地认为中国人都是李小龙罢了。

《孤岛惊魂》被认为是本届E3新展出作品中，画面效果最为优秀的游戏。请注意我并没有使用“之一”。对DirectX 9的支持使得如今的游戏越来越绚丽，也越来越单薄。





如果你愿意，可以把手伸进去看看。这些蟑螂是给《恐惧因素》应景的，当然也有人真的那么干了。



这是一架真的直升飞机，这是一名真的美军士兵。这款游戏完全免费，它的开发商是美国陆军。这里是E3，也是征兵点。

2004 E3 大展 PC 游戏列表

发行商	英文名称	中文名称	游戏类型	平台
1C	A.I.M.	瞄准	ACT	PC
	Ascension to the Throne	夺权	SLG	PC
	Axle Rage	狂暴机车	ACT	PC PS2
	Blood Magic	血腥魔法	RPG	PC
	BorderZone	边界地带	RPG	PC
	Brigade E5: New Jagged Union	E5 旅——新联盟	SLG	PC
	Captain Blood	喋血船长	ACT	PC
	Cuban Missile Crisis	古巴导弹危机	SLG	PC
	Desert Law	末世争端	RTS	PC
	Parkan II	帕坎 II	SIM	PC
	PT Boats: Knights of the Sea	PT 战艇——海上武士	SIM	PC
	Rig'n'Roll	摇滚卡车	SPT	PC
	Space Rangers 2: Dominators	太空游侠 2——统治者	RPG	PC
	Sphere	领域	RPG	PC
	Stalingrad	斯大林格勒战役	RTS	PC
	StarRush	太空淘金	SIM	PC
	Star Wolves	星际之狼	RPG	PC
	Swashbucklers: Legacy of Drake	海贼德雷克传奇	ACT	PC
	Vivisector: Beast Inside	人魔岛	ACT	PC
	World War I	世界大战 I	RTS	PC
	XIII Century: Sword & Honor	13 世纪——剑与荣誉	RTS	PC
	You Are Empty	无法无天	ACT	PC
Acclaim	Worms Forts: Under Siege!	百战天虫——兵临城下	SLG	PC XBOX PS2
	World Championship Rugby	冠军橄榄球	SPT	PC XBOX PS2
	Juiced	醉车	SPT	PC XBOX PS2
Activision	Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	雷蒙·斯尼奇的不幸历险	ACT	PC XBOX GC GBA
	Rome: Total War	罗马——全面战争	RTS	PC
	The Movies	电影	SIM	PC XBOX PS2 GC
	Doom 3	毁灭战士 3	FPS	PC XBOX
	Call of Duty: United Offensive	使命召唤——联合进攻	FPS	PC
	Tony Hawk's Underground 2	托尼霍克地下滑板 2	SPT	PC XBOX PS2 GC PSP
	True Crime: Streets of LA	真实罪行——洛城街市	ACT	PC
	Vampire: The Masquerade - Bloodlines	吸血鬼避世救赎——血统	RPG	PC
	Spider-Man 2	蜘蛛侠 2	ACT	PC XBOX PS2 GC NGE GBA PSP
	Shark Tale	鲨鱼帮	ACT	PC XBOX PS2 GC GBA
ApeZone	Battleship Chess	海战棋	PUZ	PC
Arush Entertainment	Playboy: The Mansion	花花公子	SIM	PC XBOX PS2
Aspyr	Pitfall: The Lost Expedition	探险迷踪记	ACT	PC
Atari	RollerCoaster Tycoon 3	过山车大亨 3	SIM	PC
	Axis & Allies	轴心对同盟	RTS	PC
	Backyard Baseball 2005	后院棒球 2005	SPT	PC
	Backyard Skater	后院滑板	SPT	PC
	DRIV3R	冲锋飞车 3	ACT	PC XBOX PS2 GC
	Dungeons & Dragons RTS (working title)	龙与地下城 RTS	RTS	PC
	Chris Sawyer's Locomotion	克里斯·索耶物流大亨	SIM	PC
	Shadow Ops: Red Mercury	影子部队——红色水星	FPS	PC XBOX
	Sid Meier's Pirates!	席德·梅尔之海盗!	SIM	PC
	Unreal Tournament 2004	虚幻锦标赛 2004	FPS	PC
Bethesda	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	恶魔的呼唤——黑暗角落	FPS	PC XBOX
	IHRA Professional Drag Racing 2005	IHRA 职业拖车大赛 2005	SPT	PC XBOX PS2
Blizzard Entertainment	World of Warcraft	魔兽世界	MMORPG	PC
Buena Vista Interactive	Chicken Little	小鸡利特尔	ACT	PC XBOX PS2 GC
CDV Software GmbH	Codename: Panzers	钢铁行动	RTS	PC
	Cossacks II: Napoleonic Wars	哥萨克 II——拿破仑战争	RTS	PC
	Blitzkrieg II	闪电战 2	FPS	PC
Codemasters	Club Football 2005	足球俱乐部 2005	SPT	PC XBOX PS2
	Dragon Empires	龙之帝国	MMORPG	PC
	Perimeter	周长	RTS	PC
	Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945	战时指挥官——欧洲战场 1939-1945	RTS	PC
	Soldiers: Heroes of World War II	战士——二战英雄	RTS	PC
	Future Tactics: The Uprising	近未来军事——起义	RPG	PC XBOX PS2 GC
Digital Jesters	Bet on Soldier	士兵第一	FPS	PC
	Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring	福尔摩斯探案——银耳环	ADV	PC
	Virtual Skipper 3	VR 船长 3	SIM	PC
DreamCatcher Interactive	Return to Mysterious Island	重返神秘岛	ADV	PC
	SuperPower 2	超级力量 2	RTS	PC
	Besieger	围城之军	RTS	PC
	Dungeon Lords	地城领主	RPG	PC XBOX
	Cold War	冷战	FPS	PC
	Painkiller	恐惧杀手	FPS	PC XBOX
EA Games	Medal of Honor Pacific Assault	荣誉勋章——太平洋袭击	FPS	PC
	NASCAR 2005: Chase for the Cup	云斯顿赛车 2005	SPT	PC XBOX PS2 GC
	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	ACT	PC XBOX PS2 GC GBA
	"The Lord of the Rings, The Battle for Middle-Earth"	指环王——中土之战	RTS	PC
	Black & White 2	黑与白 2	SIM	PC
	Battlefield 2	战地风云 2	FPS	PC
	Catwoman	猫女	ACT	PC XBOX PS2 GC GBA
	Armies of Exigo	幻魔霸主	RTS	PC
	The Sims 2	模拟人生 2	SIM	PC
EAsports	Tiger Woods PGA Tour 2005	泰格伍兹职业高尔夫 2004	SPT	PC XBOX PS2 GC
	FIFA Soccer 2005	FIFA 足球 2005	SPT	PC XBOX PS2 GC PS GBA
	Madden NFL 2005	疯狂橄榄球 2005	SPT	PC XBOX PS2 GC PS GBA
	NBA Live 2005	NBA Live 2005	SPT	PC XBOX PS2 GC
	NHL 2005	NHL2005	SPT	PC XBOX PS2 GC
Eidos Interactive	Imperial Glory	光荣帝国	RTS	PC
	Thief: Deadly Shadows	神偷——死亡阴影	ACT	PC XBOX
	Singles: Flirt Up Your Life	单身贵族——激情人生	SIM	PC
	ShellShock: Nam '67	杀戮地带——越南 1967	ACT	PC XBOX PS2
"Encore Software,Inc."	Soldner: Secret Wars	雇佣兵——秘密战争	ACT	PC
	The Suffering	灾难	ACT	PC
	Heroes of the Pacific	太平洋英雄	SIM	PC XBOX PS2
Enlight Software	TrackMania	卡车狂人	SPT	PC
Funcom	Dreamfall	梦殒	ADV	PC
Global Star Software	Outlaw Golf 2	极限高尔夫 2	SPT	PC XBOX PS2
GMX Media	FirePower for Microsoft Combat Flight Simulator 3	微软飞行模拟 3 之火力全开	SIM	PC
	Combat Over Europe	欧洲战火	SIM	PC
	"D-Day, 1944: Invasion of Europe"	1944 年 D 日——欧洲战事	SIM	PC
Groove Games	Pariah	贱民	ACT	PC XBOX
HD Interactive	Nexus: The Jupiter Incident	连结——木星事件	RTS	PC
iEntertainment Network	Civilization's Dawn	文明黎明	MMORPG	PC
InXile Entertainment	The Bard's Tale (2004)	冰城传奇（2004）	RPG	PC
Irrational Games	Freedom Force vs. the Third Reich	自由力量对第三帝国	ACT	PC
JoWood Productions	Gorky Zero: Beyond Honor	零点危机：无上荣誉	ACT	PC

JoWood Productions	Gothic III	哥特III	RPG	PC
	Gothic II: The Night of the Raven	哥特II——鸦夜	RPG	PC
	Ice Hockey Manager 2005	冰球经理2005	SPT	PC
	Neighbors From Hell 2	地狱邻居2	PUZ	PC PS2
	Transport Giant	运输头家	SIM	PC
	Torque: Savage Roads	扭矩——野蛮之路	SPT	PC XBOX PS2
	Wildlife Park: Wild Creatures	野生公园——野生动物	SIM	PC
	SpellForce: The Breath of Winter	咒语力量——冬之呼	RTS	PC
Koei	Uncharted Waters Online	大航海 Online	MMORPG	PC
	Nobunaga's Ambition Online	信长之野望 Online	MMORPG	PC PS2
Konami	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey the Passion	游戏王！混乱力量——激情	PUZ	PC
	Silent Hill 4: The Room	寂静岭4	ADV	PC XBOX PS2
	Teenage Mutant Ninja Turtles 2	忍者神龟2	ACT	PC XBOX PS2 GC GBA
Kuma Reality Games	Kuma\War	库玛战争	ACT	PC
Legacy Interactive	ER	仁心仁术	SIM	PC
	Zoo Vet	兽医	SIM	PC
LucasArts	Star Wars: Battlefront	星球大战——战斗前线	FPS	PC XBOX PS2
	Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	星球大战银河风暴——光速飞行	MMORPG	PC
	Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	星球大战旧共和国武士II——西斯领主	RPG	PC XBOX
	Star Wars Republic Commando	星球大战——共和国指挥官	ACT	PC XBOX
Majesco Games	Advent Rising	圣者降临	ACT	PC XBOX
	BloodRayne 2	吸血莱恩2	ACT	PC XBOX PS2
Matrix Games	Battles in Normandy	诺曼底之战	SLG	PC
Micro Forte	Citizen Zero	零号公民	MMORPG	PC XBOX
Microids	Still Life	静物	ADV	PC XBOX
Microsoft	Zoo Tycoon 2	动物园大亨2	SIM	PC
	Vanguard: Saga of Heroes	先锋——英雄传奇	MMORPG	PC
	Dungeon Siege II	地牢围攻II	RPG	PC
Monte Cristo Multimedia	D-Day	D-DAY	RTS	PC
	7 Sins	七宗罪	RPG	PC XBOX PS2
	Fire Captain: Bay Area Inferno	消防队长——炽热地狱	RTS	PC
	"Medieval Lords: Build, Defend, Expand"	中世纪霸主——建造，保卫，扩张	SLG	PC
Mutable Realms	Wish	愿望	MMORPG	PC
Myelin Media	Immortal Cities: Children of the Nile	不朽城——尼罗河儿女	SIM	PC
Mythic Entertainment	Imperator	罗马统治者	MMORPG	PC
	Dark Age of Camelot: Catacombs	亚瑟王的黑暗时代——地下墓穴	MMORPG	PC
n/a	Dragon Age	巨龙时代	RPG	PC
	Kat Burglar	大盗卡特	ACT	PC
	Golden Land	黄金大陆	RPG	PC
	Goldenland: Cold Heaven	黄金大陆——寒冷天堂	RPG	PC
	Kreed: Battle For Savitar	魔域——塞维塔战争	FPS	PC
	The Witcher	女巫	RPG	PC
	Warhammer Online	战锤在线	MMORPG	PC
	Silent Storm: Sentinels	寂静风暴——前哨	SLG	PC
NCsoft	Tabula Rasa	白板	MMORPG	PC
	Guild Wars	行会战争	MMORPG	PC
	Lineage II: The Chaotic Chronicle	天堂II	MMORPG	PC
	City of Villains	恶人城	MMORPG	PC
	Auto Assault	自动袭击	MMORPG	PC
Novalogic	Joint Operations: Typhoon Rising	联合行动——飓风来袭	ACT	PC
NP Cube	Dark and Light	光与暗	MMORPG	PC
Playlogic	Airborne Troops	伞降部队	ACT	PC PS2
	Alpha Black Zero: Intrepid Protocol	代号120——敢死	ACT	PC
	Inuits	因纽特	ACT	PC PS2
PopCap	Bejeweled	水晶迷情	PUZ	PC GBA
Revolt Games	Homeplanet: Play with Fire	故乡——玩火	SIM	PC
	Neuro	神经	FPS	PC
Running With Scissors	Postal 2: Apocalypse Weekend	邮差2——周末启示录	FPS	PC
Russobit-M	Phase: Exodus	流亡阶段	RPG	PC
SCi	Midway (working title)	中途岛	ACT	PC XBOX PS2
SONY Online Entertainment	EverQuest II	无尽的任务2	MMORPG	PC
Square Enix	Final Fantasy XI Chains of Promathia	最终幻想XI——普罗马西亚的咒缚	MMORPG	PC PS2
Strategy Fiest	Cops 2170: The Power of Law	警察故事2170——法权	RTS	PC
	Chaos League	混乱联盟	SPT	PC
	ALFA: Antiterror	阿尔法反恐怖部队	SLG	PC
	Relic: Game of the Ancients	遗迹——上古游戏	SLG	PC
	Supremacy: Four Paths to Power	霸权——四方战争	SLG	PC
	Supreme Ruler 2010	超级大国2010	SLG	PC
	Xpand Rally	无限拉力赛	SPT	PC
Sunflowers Interactive	ParaWorld (working title)	超越世界	RTS	PC
	Knights of Honor	荣光骑士	RTS	PC
The Adventure Company	Missing	失踪	ADV	PC
	Atlantis Evolution	亚特兰蒂斯的进化	ADV	PC
	Aura: Fate of the Ages	奥拉——时代的命运	ADV	PC
	Dark Fall: Lights Out	黑暗降临	ADV	PC
THQ	The Fairly OddParents Shadow Showdown	古怪父母	ACT	PC PS2 GC GBA
	The Polar Express	极地快车	ACT	PC PS2 GC GBA
	The Incredibles	超人特攻队	ACT	PC XBOX PS2 GC GBA
	Hot Wheels Stunt Track Challenge	特技卡车挑战赛	SPT	PC XBOX PS2 GBA
	Full Spectrum Warrior	全光谱战士	ACT	PC XBOX
	"Warhammer 40,000: Dawn of War"	战锤40000——矮人战争	RTS	PC
	The SpongeBob SquarePants Movie	顽皮小海绵	ADV	PC XBOX PS2 GC GBA MOBILE
	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	潜行者——切尔诺贝利的阴影	FPS	PC
Tri Synergy	Origin of the Species	种族起源	ACT	PC
	Air Power for Microsoft Flight Simulator 2004	微软飞行模拟2004之空中力量	SIM	PC
U.S.Army	America's Army: Special Forces	美国陆军——特种部队	FPS	PC
	America's Army: Special Forces Overmatch	美国陆军——特种部队强强对决	FPS	PC
Ubisoft	Brothers in Arms	兄弟连	FPS	PC XBOX PS2
	Pacific Fighters	太平洋战机	SIM	PC
	Myst IV Revelation	神秘岛IV——启示	ADV	PC
	Prince of Persia 2 (working title)	波斯王子2	ACT	PC XBOX PS2 GC
	The Settlers: Heritage of Kings	工人物语——国王的遗产	RTS	PC
	Silent Hunter III	猎杀潜航III	SIM	PC
	Tom Clancy's Ghost Recon 2	幽灵行动2	FPS	PC XBOX PS2 GC
	Tom Clancy' s Splinter Cell 3 (working title)	细胞分裂3	ACT	PC
VU Games	Tribes: Vengeance	部落——复仇	FPS	PC
	Men of Valor	越战英豪	FPS	PC XBOX PS2 GC
	Ground Control II: Operation Exodus	地面控制II	RTS	PC
	Half-Life 2	半条命2	FPS	PC XBOX
	Law & Order: Criminal Intent	法律与秩序——犯罪企图	ADV	PC
	Law & Order: Justice Is Served	法律与秩序——伸张正义	ADV	PC
	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	情圣拉瑞	ADV	PC XBOX PS2
	F.E.A.R.	恐惧	FPS	PC
	Evil Genius	邪恶天才	SIM	PC
	Fahrenheit	华氏温度计	ACT	PC PS2
	Empire Earth 2	地球帝国2	RTS	PC
	Dark Age of Camelot	亚瑟王的黑暗时代	MMORPG	PC
Warner Bros.	The Matrix Online	黑客帝国在线	MMORPG	PC



大众软件最期待的10款游戏

1. 毁灭战士III（Doom III）

制作	id Software
发行	Activision
类型	主视角射击
预定发售日	2004年夏
期待程度	★★★★



Doom III在E3上展示的是XBOX版本。这次的版本看起来有点像《生化危机》。根据Q&A中了解到的情况，游戏中只有很短暂的机会可到室外去欣赏风景，理由是火星没有大气，氧气供应无法持续太久。玩家后面倒是有机会到怪物的来源——地狱去走一遭。PC版中并没有XBOX版中的合作模式，官方给出的解释是：PC版自始至终就聚焦于单人游戏的设计，靠出色的动态光影效果和音效营造出恐怖的气氛，就适合单人游戏。XBOX版本的改变是出于市场考虑，那是因为家用机平台的玩家有不同的喜好。

2. 半条命2（Half-Life 2）

制作	Valve Software
发行	VU Games
类型	主视角射击
预定发售日	2004年夏
期待程度	★★★★

Half-Life 2在E3上的展示让人更确定漫长的等待是值得的。游戏画面的材质和光影都很自然，不会像上一个DX9技术展示那样油乎乎的。它继承了前作的设计，比如开头乘坐火车到达被外星人入侵并作为根据地的City17。游戏着重体现了真实的物理效果，在开车通过海边悬崖时会被滚雷推下去，这时就可用引力枪将它们吸起来扔进海中。游戏中可以播放自己的MP3文件。至于让人最关心的发售日期，回答是：什么时候做完美，什么时候发售。





3. 地牢围攻II（Dungeon Siege II）

制作	Gas Powered Games
发行	Microsoft
类型	动作角色扮演
预定发售日	2004.11.1
期待程度	★★★★

模仿暗黑的游戏很多，却少有能让人提起兴致的，《地牢围攻》是其中一款。这个续集将使用前作的改进版引擎，但设计者更注重的是剧情和游戏性方面的提升。玩家的队友们都有各自的动机，并会由此带来分支任务。续集将保留前作中自动拾取物品等体贴设计，但针对一些玩家指出的自动战斗常使他们无所事事的问题做出了控制上的修改。角色培养系统的细节会进一步强化，如战士还会有擅长单手武器、双手用武器还是惯于左右开弓的区别。续集将增加宠物的设计，给它装备道具可提升它的能力。





E3 2004: That Was Then-See What's Next

4. 模拟人生2（The Sims 2）

制作	Maxis
发行	EA Games
类型	模拟
预定发售日	2004.9.17
期待程度	★★★★

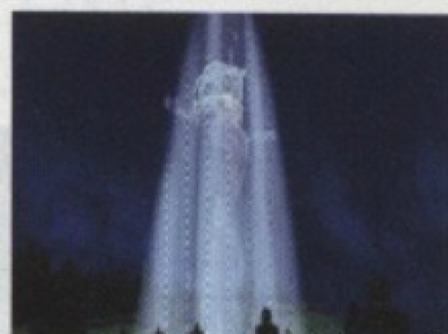
未经官方证实的消息指出《模拟人生2》将于9月17日发售，不管这是否确切，看来游戏离发售的日子不远了，EA在E3前预先提供了在游戏中用于创建虚拟市民的工具"Body Shop"下载，这个工具可让玩家自行设计模拟市民的外表，包括头发、衣服和皮肤等，但目前还无法修改模型。除了年龄增长、父母的相貌和性格会部分遗传给子女这些特点外，现在我们还知道模拟市民有内心的渴望与恐惧。在创建人物时我们可从浪漫、金钱等几项愿望中选择一项作为模拟市民这一生所渴求的东西。





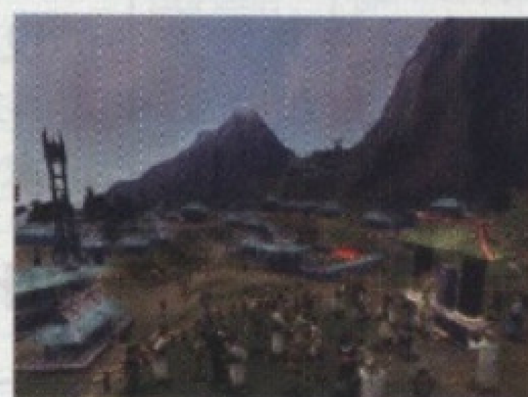
如果他们最终达成自己的目标，就会很愉快，很有自信；而如果遇到挫折对心理可能就会影响。虚拟市民将会有记忆，他们人生中一些重要的经历将会成为难忘的往事。

5.黑与白2（Black & White 2）

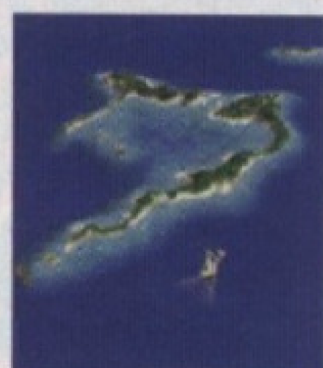


制作	Lionhead Studios
发行	EA Games
类型	策略
预计发售日	2005
期待值	★★★★☆

《黑与白2》是狮子头工作室（Lionhead Studios）在本届E3上展示的作品。在《黑与白2》中，玩家将仍以上帝的角度俯视世界，宠物将会成为玩家最得力的战斗伙伴之一。玩家可教宠物一些简单的作战技巧，让它们和成百上千的士兵同赴战场。不同阵营的宠物在外观上也有很大区别，例如中立阵拥有奶牛。新加入的城市建设元素是新作最吸引人的部分，它允许玩家像"模拟城市"系列和"凯撒"系列那样建立一个属于自己的模拟城镇。《黑与白2》的画面细节度是原作的16倍。



6.席德·梅尔的海盗！（Sid Meier's Pirates!）



制作	Firaxis Games
发行	Atari
类型	策略
预定发售日	2004.11.16
期待值	★★★★☆

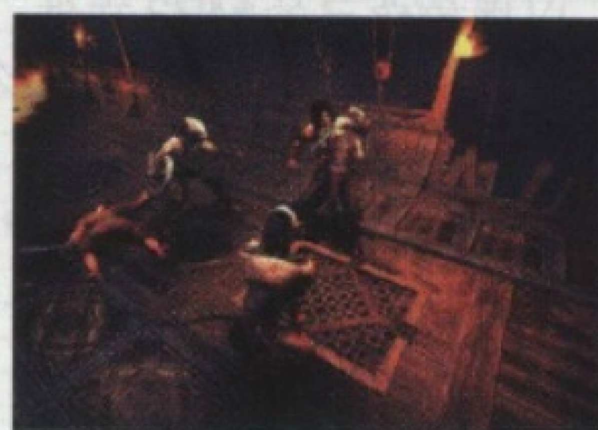
席德·梅尔的《海盗》的历史可追溯到17年前，许多忠诚的玩家至今仍然对那段纵横加勒比海的岁月怀有美好的记忆。经过许久的等待，Firaxis Games终于公布了有关这部复刻之作的更多信息，制作者证实了之前广为流传的消息，即他们将为这部以海洋为舞台、以航海为中心的策略游戏增加更多角色扮演的成分。与原作相比，新版《海盗》除了完全保留原作激动人心的陆地战、海战、格斗、战利品掠夺、探寻宝藏、袭击堡垒等策略元素外，你还可控制主角游览城镇，拜访居民，参加贵族们举行的盛大舞会，引起那些达官显贵们的注意，你甚至可像时下流行的隐秘游戏中一样，利用潜行的技巧和细致的操控，深入敌人的领地一探究竟。另一个被证实的消息是，制作者宣称你可选择与那些声名狼藉的海盗结盟，以及种种有趣的外交关系，嘿！厌烦了充当贵族门客的平淡生活吗？与那些长胡子戴眼罩挥舞着弯刀的凶暴家伙们喝上一杯朗姆酒怎么样……这些新特色背后是强大的技术支持，GameBryo 3D引擎曾被用来制作《上古卷轴3》和《卡姆罗特的黑暗时代》系列，这根本就是个RPG！

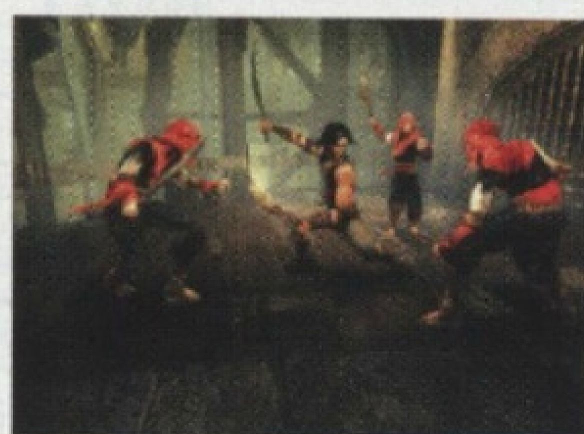


7.波斯王子2（Prince of Persia 2）

制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft
类型	动作冒险
预定发售日	2004年第四季度
期待度	★★★★☆

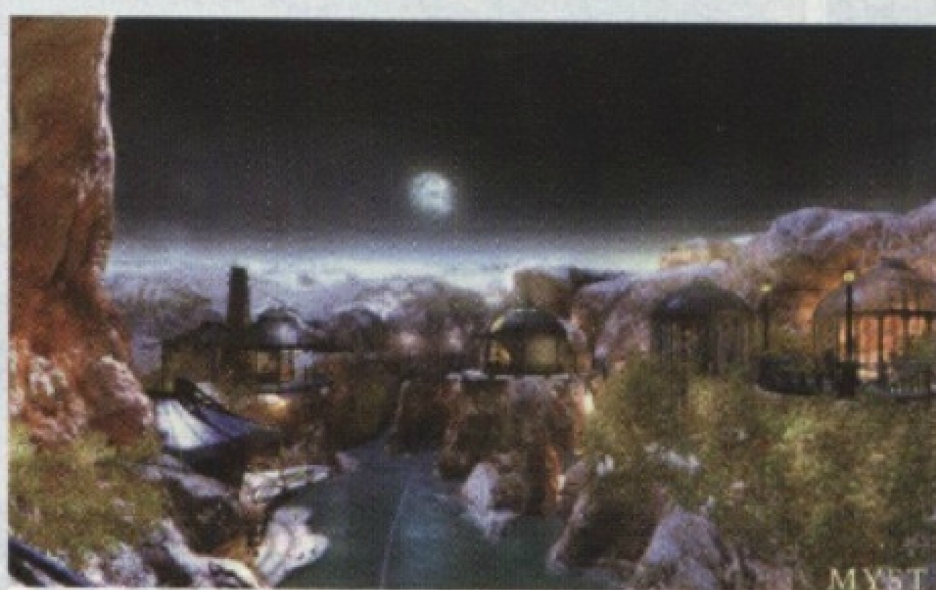
在《时之砂》成功后，要在一年时间内推出续集无疑是个挑战，但从演示来看，新游戏中王子的表现还是很出色的，他的攻击的方式更为多样。例如面对持盾牌的敌人可空翻到背后挟持它们，然后切开它们的咽喉。E3演示的最高潮部分表现的是王子跳上一个比自己高数倍的巨型怪兽头顶挥刀劈杀，随着怪物伸手到背后干扰还要左右跳开躲避。从展示来看，这款续集里还是有不少亮点的。





8.神秘岛Ⅳ——启示录（Myst Ⅳ:Revelation）

制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft
类型	冒险
预定发售日	2004.9
推荐度	★★★★



《神秘岛Ⅳ》或许是今年E3上最瞩目的冒险游戏，在经历不太成功的《乌鲁》之后，《神秘岛Ⅳ》似乎是回到了老路上。从演示来看，游戏使用的是和《神秘岛Ⅲ》一样的引擎，采用主视角探索的方式，场景是2D的，而不是实时3D，过场动画也同样是由真人出演。但与Cyan的作品不同，蒙特利尔工作室毕竟给《神秘岛Ⅳ》带来一些新的东西。从动感十足的E3预告片来看，游戏显然加强了故事性。这款游戏请到了配乐大师Jack Wall担任作曲，绝对是那种理想中的冒险游戏。

9.冰城传奇 （The Bard's Tale）

制作	InXile Entertainment
发行	InXile Entertainment
类型	角色扮演
预定发售日	2004年下半年
期待值	★★★★☆

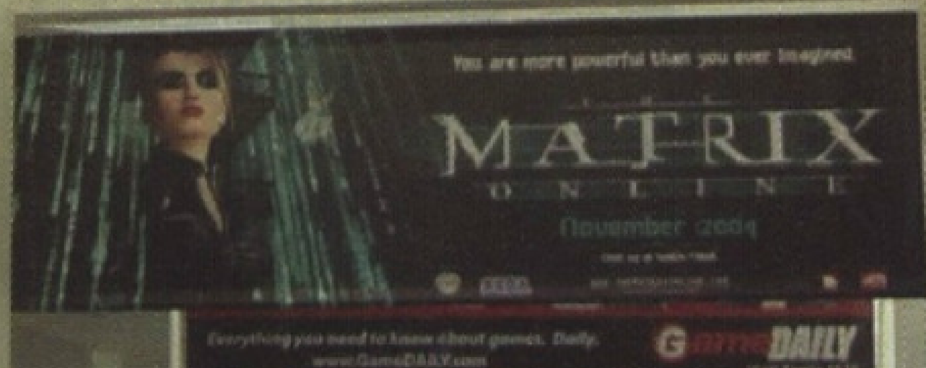


诸位喜欢欧美RPG的玩家，你们所期盼的东西就快出来了！在经历了一个失望的2003年之后，2004注定会让各位惊喜。使用《博德之门——黑暗联盟》引擎的年度RPG大作《冰城传奇》已在展会上显露出不俗的本质。游戏将主角设定为玩世不恭的吟游诗人，一只可爱的小狗将作为它的同行跟班，它将在游戏开始阶段与诗人偶遇，倘若你对它的摇尾乞怜大生同情之心，被收留的小狗将伴你走上艰难旅程。诗人展开冒险的起因也绝非以往的拯救世界等崇高动机，浪漫过头的他公开标榜自己喜欢的无非是金钱、美酒以及女人，他的冒险开始不过是为了一己私利而已，而之后的演变呢，咱们只能日后在游戏中探个究竟了。InXile公司的现任老大布莱恩·法戈（Brian Fargo）亲自参与了策划，这位Interplay前总裁表示，游戏绝对是最出色的！唯一可能让PC玩家失望的是，游戏的PC版本将晚于PS2和XBOX版本一段时间发售，这期间的等待需要一定的耐心。

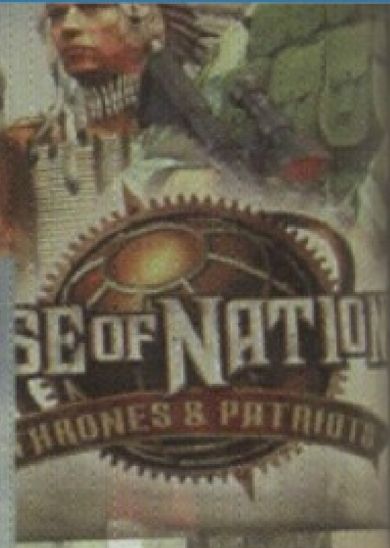
10.星球大战之旧共和国武士Ⅱ——西斯之王（Star Wars Knights of the Old Republic Ⅱ:The Sith Lords）

游戏的前作创造了业界辉煌的成绩，囊括了大大小小数十项各类游戏奖项，如今我们期盼着这份光荣的延续。由原Blackisle大部分员工组成的Obsidian（黑曜石）公司将担纲《星球大战之旧共和国武士Ⅱ》的制作，BioWare尽管另有安排，但仍旧慷慨地将前作颇受好评的系统授权给了后来者使用。玩家在游戏中将拥有更大的自由度，你可选择光明的一方开始，同样可挑选邪恶的Sith之路展开战斗。新增加的特效包括可使用的30余种强大的Jedi超能力，以及新的进阶职业。星战迷们还无法知道自己何时能看到系列电影的最新续作，姑且先以这款游戏来解解闷，相信会是不错的选择。

制作	Obsidian
发行	LucasArt
类型	角色扮演
预定发售日	2005.2
期待值	★★★★







E3 2004 PC游戏佳作巡展

神偷——死亡阴影	Thief:Deadly Shadows
制作：Ion Storm	发行：Eidos Interactive
类型：动作	预定发售日：2004.6
期待值：★★★★☆	

《神偷——死亡阴影》在E3前已压盘了，不过作为本年度最受关注的动作游戏之一，它自然不会放过E3这个展示自己的好机会。本来《神偷3》的面貌并不十分清晰，不过从E3前后的一些视频可看出游戏的操控性很好，而且游戏的方式也很吸引人。一段视频显示了Garrett正在开锁的特写，这是一个要用双手控制的小游戏，当开锁声音太大时就可能吵醒屋子里睡觉的敌人，Garrett需要停下开锁作业，切换到主视角用羽箭将敌人射死。





魔戒——中土之战	
The Lord of the Rings:The Battle for Middle-Earth	
制作：EA LA	发行：EA Games
类型：即时战略	预定发售日：2004年第四季度
期待值：★★★★	

《魔戒——中土之战》的制作总监Mark Skaggs向观众们阐述了游戏的特点。游戏的主旨是赋予玩家一次与电影中的英雄共同战斗的机会——甘道夫、莱格拉斯、金历、阿拉贡等都会使用各自特殊的能力帮助玩家作战。随后，Skaggs展示了游戏的引擎。它采用的是《将军》引擎的改良版本。令人印象最深刻的是，它可支持500个单位出现在同一屏幕上，最大限度地克隆了电影中千军万马压境的史诗般的战斗场景。



吸血鬼——暗夜潜藏血统	
Vampire:The Masquerade-Bloodlines	
制作：Troika Games	发行：Activision
类型：角色扮演	预定发售日：2004.11.15
期待值：★★★★	

在E3的演示中，我们可看到Troika Games的这款游戏可能连Source引擎的1/2能力都未能发挥出来，但它看起来仍然很吸引人。演示中可看到跟普通FPS没什么不同的射击部分，也有用异能隔空将对方提起杀死的情形，还有隐身后悄悄接近受害者身后下手的过程，也可看到对话选择和分配点数以及各项属性和能力上的画面。



潜行者——切尔诺贝利的阴影	
S.T.A.L.K.E.R.:Shadow of Chernobyl	
制作：GSC Game World	发行：THQ
类型：主视角射击	预定发售日：2004.9
期待值：★★★★	

乌克兰开发商这款本土题材的射击游戏《潜行者》来E3前曾声称，要展示他们的作品在完全支持DX9环境下的画面表现，因此我们看到的演示比之前的Alpha泄漏版要精彩得多。室内外环境显得栩栩如生，而且光影效果真实而不夸张。事实上演示中的重头戏是战斗部分，可看到体态、习性各不相同的变异怪物，甚至是隐形怪兽对主角的攻击，AI看上去很不错。



电影 The Movies	
制作：Lionhead Studios	发行：Activision
类型：模拟经营	预定发售日：2004.10
期待值：★★★★	

《电影》的制作人，同时也是制作过《主题公园》、《黑与白》的金牌制作人Peter Molyneux在本届E3上坦陈，《电影》将是他"最大"的游戏，他把游戏形象地比作"当《模拟人生》遇上好莱坞"。然而有趣的是，《电影》的E3预告片完全展示的是拍摄影片时种种意外的NG镜头，比如摔倒的女主角，不讲卫生的小狗等，好像完全在显示制作群的自信。



邪恶天才	Evil Genius
制作：Elixir Studios	发行：VU Games
类型：策略	预定发售日：2004.9
期待值：★★★☆	

《邪恶天才》是开发了《共和国——革命》的Elixir Studios的第二款游戏，这已是它第二次出现在E3上了。在游戏中玩家需要扮演一个妄自尊大的超级恶棍，带领他的心腹专门和正义力量作斗争。当然这个搞笑式的游戏背景完全是无伤大雅的。在演示中游戏表现出了高度的可操作性，可像一般策略游戏那样指挥一个小队，也可指定某个手下去对抗"入侵"我方基地的正义力量。



战火兄弟连　Brothers in Arms	
制作：Gearbox Software	发行：Ubisoft
类型：主视角射击	预定发售日：2004年第四季度
期待值：★★★★	

《战火兄弟连》的创意显然来自于热播的电视剧《兄弟连》的真实故事。游戏中玩家作为一名班长，要指挥手下十几人的小队进行战斗，类似于《自由战士》这样的小组战术游戏。E3上没有展示战斗中的具体画面，但按照开发者的说法，游戏中的每个战士都有独立的个性和不同战场表现的AI，这大概是游戏最为特别的地方。此外游戏的战争气氛也渲染得不错。



猎杀潜航III　Silent Hunter III	
制作：Ubisoft	发行：Ubisoft
类型：模拟	预定发售日：2004.9.1
期待值：★★★★	

很多模拟游戏都不注重画面而且不易上手，但这新一集的《猎杀潜航》并不是这样。海面上和水下的风光都不错，敌舰爆炸的样子也很炫。这次我们们扮演一艘U型潜艇的舰长，感受U型潜艇在二战中的兴衰起伏。我们可在潜艇内部走动，或者爬上舰桥看风景，可通过管理界面方便地调配船员。游戏还支持4人通过互联网联网，通过与其他玩家合作实现那著名的狼群战术。



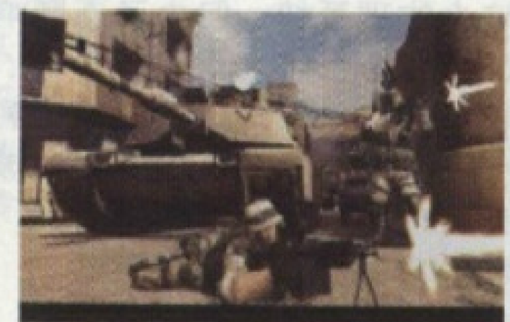
美国陆军——特种部队	
America's Army:Special Forces	
制作：U.S. Army	发行：U.S. Army
类型：主视角射击	预定发售日：2004.6、2005
期待值：★★★☆	

美国军方为吸引年轻人参军而推出的免费游戏《美国陆军》将推出若干新版本，包括在夏天之前的两个升级版Downrange和Q Course以及在明年的一次更重要的升级版《特种部队——击溃》(Special Forces--Overmatch)。其中在Downrange将首次出现车辆，包括美制Stryker装甲车和一些苏制车辆，此外加入了士兵迎着阳光视力将受到影响的设计，以求更贴近现实。



战地风云2　Battlefield 2	
制作：Digital Illusions CE	发行：Electronic Arts
类型：主视角射击	预定发售日：2005年第一季度
期待值：★★★★	

《战地风云1942》在接连推出了几个资料片之后，迎来了真正意义上的续集《战地风云2》。背景设定也从二战来到现代。E3上的演示展示了一段在具有中东风格建筑群之间的巷战。演示显示了配合的重要性。随着画面提升以及新的武器车辆的加入，这款续集的多人模式一定是值得期待的。



恶魔的召唤——地球的黑暗角落	
Call of Cthulhu:Dark Corners of the Earth	
制作：Headfirst Productions	
发行：Bethesda Softworks	
类型：主视角射击	预定发售日：未知
期待值：★★★☆	

《恶魔的召唤》按照官方说法是一款独特的主视角动作冒险游戏，而且按照目前的资料来看也是分成若干关卡进行游戏的。这款游戏在去年E3上取得了不错的评价，但迟迟未能发售使得游戏的画面已显得落伍了。在此次E3的演示中，看到游戏的一些部分是以完全射击游戏的模式进行的。游戏突出的重点是黑暗里恐怖紧张的氛围，至于传说中的冒险游戏要素好像根本就没有涉及到。



使命召唤——联合攻击	
Call of Duty:United Offensive	
制作：Gray Matter	发行：Activision
类型：主视角射击	预定发售日：2004年第四季度
期待值：★★★★	

这款游戏虽然只是《使命召唤》的资料片，但在E3上也颇受关注。新作中提供10个单机任务，引人瞩目的是其中几个空战关卡。在英国任务中，玩家要扮演B-17轰炸机上的机枪手与敌机在高空周旋，你能看到的场面将比3DMark 2003的演示场景壮观得多。而在俄国任务里则要经历二战中最大规模的一场坦克战。总之，游戏对于战争的模拟将比前作显得更为气势恢宏。



猫女　Catwomen	
制作：EA Games	发行：Electronic Arts
类型：动作	预定发售日：2004.8
期待值：★★★	

《猫女》本是衍生自《蜘蛛侠》故事的一部漫画，今年华纳兄弟公司决定重拍这部经典作品，因此EA的这款《猫女》是不折不扣由电影改编。游戏完全"忠实"于影片中哈里·贝瑞颇受争议的火辣造型。和故事中的猫女吻合的是，游戏中猫女身手敏捷，能飞檐走壁，用她的鞭子对付敌人。游戏的操作看上去不错，近身格斗的动作具有"猫"的神韵，这将是一个亮点。E3展示的画面和以往的写实风格不同，色调的运用带有较浓重的漫画色彩。



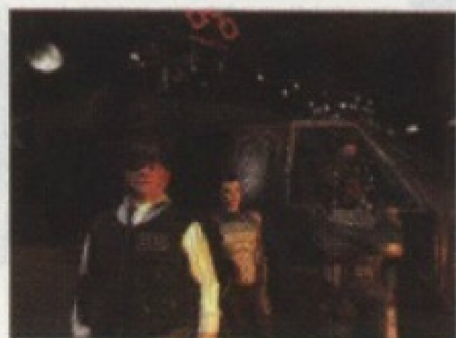
车手3　DRIV3R	
制作：Reflections	发行：Atari
类型：动作	预定发售日：2004.6
期待值：★★★☆	

《车手3》是一个融汇了像极品飞车系列那样的赛车以及类似于GTA那样的城市任务于一炉的游戏。游戏的赛车部分和其他赛车游戏没有什么太大区别，但新奇的"卧底模式"(Undercover)显得与众不同。这一模式下大约有40个任务，允许玩家像GTA一样在城市驰骋，完成追击恐怖分子的卡车、躲避匪徒袭击等任务，每个任务都清楚地标注在小地图上。而且很特别的是，一旦进入室内场景，游戏会自动切换到主视角。



恐惧 F.E.A.R.	
制作：Monolith Prod	发行：VU Games
类型：第一人称射击	预定发售日：2005
期待值：★★★★☆	

Monolith在E3上揭开了他们制作中的这个神秘射击游戏的面纱。玩家扮演某精英部队的一名新手，该部队成员都有些超自然能力，比如通过残留现场的信息感应刚刚发生了什么。这次他们要前往一幢被不明武装分子控制的大楼，先前派去的三角洲部队音信全无。游戏场面火爆，枪战时烟雾弥漫，爆炸时玻璃会被震碎，墙上的东西会掉落。更特别的是那种恐怖的味道，我们面对的不是"可怕"的怪兽。先来的人命运悲惨：没人碰他们，就突然胳膊爆裂，或是鲜血从体内喷溅出来。只看到一个小女孩慢慢地，慢慢地走过……



地球帝国2　Empire Earth 2	
制作：Mad Doc Software	发行：VU Games
类型：即时战略	预定发售日：2005
期待值：★★★★	

E3上展示给媒体的是此游戏的早期版本。这个续集采用了全新3D引擎。时间跨度比前作更大，从公元前1万年到约23世纪。有14种文明、超过370种兵种。上手更容易，可通过一个界面方便地调配采集资源的村民。还有一些新颖的设计：雨雪等天气效果会影响部队的视野和速度，地图被分为许多块领土，控制领土便可占有上面的资源，也可通过出让领土或授予采集资源的权利来与其他国家结盟；作战之前可先在地图上规划各部队路线和任务，也好让盟友配合。



全速冲撞　FlatOut	
制作：Bugbear	发行：Empire Interactive
类型：赛车	预定发售日：2004年秋
期待值：★★★☆	

FlatOut是一款注重物理效果的赛车游戏。制作者宣称，游戏采用一个完全依赖物理学计算的车子变形系统，碰撞对车子外形造成的影响全都是计算出来的，而且整个场景也适用这个物理系统。但为了不影响游戏乐趣，车子的性能不会因碰撞受到影响，就算车子撞烂了也照样能拿第一。游戏中如果撞到坚固的混凝土墙上，司机就会撞破挡风玻璃飞出去。有一种"布娃娃奥林匹克"模式，就是专门比赛撞墙，看哪位司机飞得远。



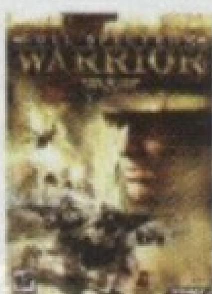
自由力量对战第三帝国	
Freedom Force vs. the Third Reich	
制作：Irrational Games	发行：Irrational Games
类型：角色扮演	预定发售日：2004年
期待值：★★★☆	

在这个续集中，漫画英雄们在阻止"核冬天"的阴谋后，发现他们的Patriot城已变成了居住着一群超级纳粹的Blitzkrieg港。原来有一些坏蛋返回过去，用"X能量"帮助轴心国赢得了二战。他们赶紧回去纠正历史。这次会有3名来自美国漫画黄金时代和3名来自白银时代的超级英雄协助他们，同时也将面对来自德、日、意的3名新敌人。还有英雄们在被攻击时将会依各自的个性自动选择逃跑或反击，而不像以前一样没下指令就呆立不动。



全地形战士　Full Spectrum Warrior	
制作：Pandemic Studios	发行：THQ
类型：即时战术	预定发售日：2004年9月
期待值：★★★★	

这是一款不容易说清楚类型的游戏，看上去像采用第三人称视角的射击游戏，其实我们并不用亲自瞄准射击，关键是战术安排。一支多国部队需要在一天内攻占某中东城市，我们要做的是指挥其中的两个小队，在城内完成营救、歼敌等各种任务。游戏画面不错，特别是烟雾、爆炸等粒子效果，给人留下较深印象。由于E3上展示的是XBOX版本，操作上针对游戏机设计，控制十分方便，移动、切换控制的队伍和队员、下达射击或隐蔽等指令都非常简单。



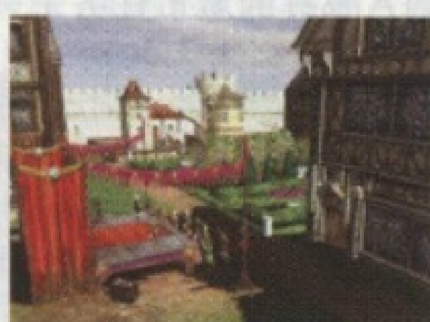
地面控制Ⅱ——移民行动	
Ground Control Ⅱ:Operation Exodus	
制作：Massive Entertainment	发行：VU Games
类型：即时战略	预定发售日：2004.06.22
期待值：★★★★	

这个续集将会保持前作的特色，有更漂亮的画面。不能建造单位但有资源管理，但这次可用点数换取新的单位，在中途加入战斗。可升级运输机以便运送更多单位或加强装甲以免被击落。单位会有第二攻击模式，例如步兵可改用火箭筒来攻击车辆。有一个很特别的外星种族——Viron，他们的高级单位是通过基本的单位合体变形而成，融入的单位越多就越强。游戏还允许两个玩家合作进行战役模式。



中世纪霸主——建设，保卫，扩张	
Medieval Lords:Build,Defend,Expand	
制作：Monte Cristo	发行：Monte Cristo
类型：即时战略	预定发售日：2004年第三季度
期待值：★★★☆	

这是一款3D的城市建设游戏。玩家可高高在上一览全局，也可把视角拉到很近欣赏自己建造的城市。建造时安排比较随意，比如可建造不规则形状的农场。除了设计者擅长的经济方面的模拟，这次军事也变得很重要。3D也给军事方面带来影响，把弓箭手安排在建造于山坡上的城墙上，他们的射程和威力都会提高。



被遗弃的人　Pariah	
制作：Digital Extremes	发行：Groove Games
类型：主视角射击	预定发售日：未定
期待值：★★★★	

这个从名字看并不起眼的游戏是由Digital Extremes制作的，他们与Epic Games合作开发了"虚幻竞技场"系列。这款游戏使用了经过大幅修改的新"虚幻"引擎。单人游戏以剧情为主。玩家扮演Jack Mason医生，乘坐的飞船坠毁于一个专门用于关押穷凶极恶的罪犯的星球。医生必须设法生存下来，并在16小时内找回一名受感染的女病人，因为到时人造卫星将会轰击该星球以消灭病菌。游戏中可找到"武器能量核心"。



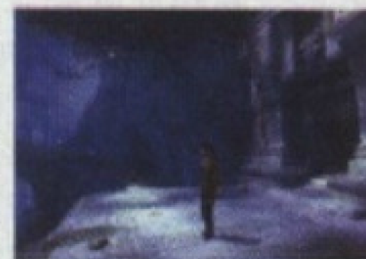
埃西格之战 Armies of Exigo	
制作：Black Hole Games	发行：EA Games
类型：即时战略	预定发售日：2004年第四季度
期待值：★★★☆	

好莱坞制片人Andrew Vanja建立了Black Hole Games，但第一款游戏并不是电影改编的游戏，而是有些类似"魔兽III"的比较传统的RTS。有人类、兽人以及从其他维度传送而来的Fallen族，3方都有各自鲜明的特色。游戏最特别的是有地上和地下两层，可做到正面佯攻同时通过地道奇袭。有些魔法可影响到另一层。比如地震会震塌地下的建筑，而在地下施放毒云则会渗透到地面上。



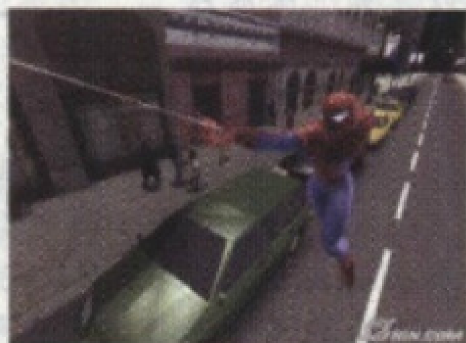
梦陨——漫长的旅程	
Dreamfall:The Longest Journey	
制作：Funcom	发行：Funcom
类型：冒险	预定发售日：2005.1.10
期待值：★★★★	

它是著名冒险游戏《漫长的旅程》(The Longest Journey)的续集。事件发生在前作故事的10年后。同样有多重世界的设定，除原有的未来科幻世界Stark和中世纪幻想世界Arcadia外，还有叫做"The Winter"的新世界。主要角色是刚被踢出大学的年轻女孩Zoe Castillo，卷入威胁到这几个世界安全的事件中。前作主角April Ryan也会回来，但她的作风会有些改变，拯救了世界却连声谢谢都没得到，心里总不会舒服。另外，还有一位来自Arcadia的平庸剑士Kiam。



蜘蛛侠2 Spider-Man 2	
制作：Treyarch	发行：Activision
类型：动作	预定发售日：2004.7
期待值：★★★☆	

在这新一集的《蜘蛛侠》中，我们将可在几乎整个曼哈顿的上空自由"飞行"。这次蜘蛛侠的行动也会更逼真，可看到重力和惯性作用的影响。这次蜘蛛侠还可到行驶着各种车辆的街道上去，跟行人谈话了解线索，或攻击一些坏蛋。可把坏蛋打飞到天空中，然后跳起追击。



星球大战——共和国指挥官	
Star Wars:Republic Commando	
制作：LucasArts	发行：LucasArts
类型：主视角射击	预定发售日：2004.11
期待值：★★★☆	

这款游戏根据《星球大战》前传第二部设计，我们扮演一名克隆人士兵，带领一队同样的克隆人前去进攻Geonosian的基地，摧毁那里的Droid制造工厂。游戏并不注重战术，主要就是射击。我们可给队友下达一些指令，比如散开搜索并消灭残余敌人，或是负责掩护。我们只能携带两把武器。游戏中还有一些来自前传第三部的内容。



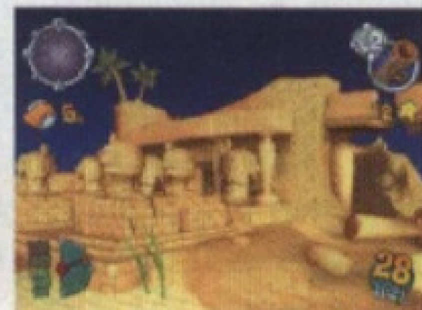
战锤40000——战端初起	
Warhammer 40 000:Dawn of War	
制作：Relic	发行：THQ
类型：即时战略	预定发售日：2004.09.14
期待值：★★★★	

《家园》系列的设计者这次制作了一个传统的RTS，基于同名的流行桌面游戏系列设计。人类和兽人等使用激光枪、坦克等现代武器在未来的外星世界战斗。游戏中有4个种族，他们各具特色，连建造建筑的方式都大有差别。游戏所用引擎是在《不可思议的怪兽》的引擎基础上改进的，画面看起来不错。



百战天虫——虫堡大作战	
Worms Forts Under Siege	
制作：Team 17	发行：SEGA
类型：益智	预定发售日：2004年第四季度
期待值：★★★★	

E3上展示了最新一集《百战天虫》的视频，它将给该系列的玩法带来重大的改变。虽然基本规则没有改变，但目标不再是简单地消灭对方的虫子。这次两方各有一个大本营，大本营失陷就输了。我们可在这里建造不同级别的城堡来防守，还可建造一些辅助建筑：医院会供应更多的虫虫，精练厂提供熟悉的柳条箱，研究机构则可升级武器。也可用投石车等大型武器来进攻对方的城堡。



荣誉勋章——太平洋战场	
Medal of Honor:Pacific Assault	
制作：EA LA	发行：EA Games
类型：主视角射击	预定发售日：2004.9.20
期待值：★★★★	

这个《荣誉勋章——盟军进攻》的续集将转到太平洋战场上，让我们扮演水兵Tommy Conlin，在40个关卡中对付顽强的日本人。续集的图像和AI都得到改进。队友和敌人都更聪明，会针对我们的行动做出不同反应。我们将带领一个小队，保护队友是很关键的——因为有游戏将没有药箱和弹药箱可捡，受伤甚至濒临死亡都要靠看护兵帮我们治疗，也要靠队友提供他们多余的弹药。有些关卡有吉普车可驾驶，也可选择坐在机枪手的位置上。



足球2005 FIFA Football 2005	
制作：EA Canada	发行：EA Sports
类型：体育	预定发售日：2004年第四季度
期待值：★★★☆	

这款游戏新加入的一些特性，如挑射、挑球转身过人、凌空射门等，显得过于夸张，做这些动作时球的运动曲线明显失真，近乎于杂耍。相对WE8以及Namco的PS2新作《足球王国》(Football Kingdom)的夹击，《足球2005》的优势仅表现在更全面的官方资料上，希望正式版能有更大的改变。



NBA Live 2005	
制作：EA Canada	发行：EA Sports
类型：体育	预定发售日：2004.10
期待值：★★★★	



今年的"NBA Live"会有较多改进。球员模型的材质质量会更高，比例也更对头，如庞大壮硕的奥尼尔跟科比就会有明显差别。球员也会更聪明些，比如当一个队员去协防时，其他队员会看好自己的位置而不是一拥而上。控制方面，进攻和防守动作都分得更细，防守时也有不同的封盖方式。

亚特兰蒂斯的进化	Atlantis Evolution
制作：EA Canada	
发行：Atlantis Interactive Entertainment	
类型：冒险	预定发售日：2004.11
期待值：★★★☆	

游戏是老牌冒险游戏"亚特兰蒂斯"系列的新篇章，而且据称将是一个新的系列故事的开篇之作。描写一名20世纪初的探险家Curtis Quick因为海难流落到失落的亚特兰蒂斯大陆，解救岛上被所谓的"神灵"压迫下的人民的故事。游戏仍采用2D画面点击搜索前进的模式，画面和CG的精细度有一定提升，但总的来说画面表现比起"神秘岛"的新作还有一定距离。



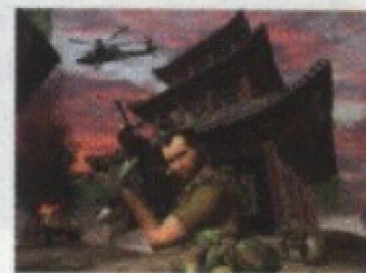
罗马——全面战争	Rome:Total War
制作：Creative Assembly	发行：Activision
类型：策略	预定发售日：2004年第三季度
期待值：★★★★☆	

Creative Assembly推出了最新的史诗巨作《罗马——全面战争》。游戏以古罗马时代为背景，玩家可扮演许多大名鼎鼎的古罗马君王，如恺撒大帝、奥古斯都等。各位将为了一统罗马帝国而展开征战。增强的3D引擎真实再现了大规模战役场面的波澜壮阔，游戏提供了宏大的野外环境供进行大规模作战，可使用数十种单个作战单位，甚至能容纳超过万余人物在场景中厮杀。游戏中最让人激动的是迦太基的战象部队，它们巨大的身形可轻松将一个步兵方阵冲得七零八落。



汤姆·克兰西的幽灵行动2	
Tom Clancy's Ghost Recon 2	
制作：Red Storm Entertainment	
发行：Ubisoft	类型：主视角射击/策略
预定发售日：2004年第四季度	
期待值：★★★	

前作大受军事迷欢迎，这次续集将延续过去的设计思路，但肯定会在不少部分加以革新。游戏中的任务类型基于"幽灵"反恐行动小组一贯作风，许多都是以保护、营救为主。不过在任务执行过程中你所遭遇的敌军会配备很强的武装力量，如坦克、炮台甚至飞机等，都是极度不易对付的军事单位。而你所面对的敌人也不是什么好欺负的角色，他们拥有了更高的人工智能和配合意识。



哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	
制作：EA	发行：EA/Warner Bros.
类型：动作冒险	预定发售日：2004年6月26日
期待值：★★★★	

电影《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》6月4日在美国纽约的美国无线电广播城音乐大厅举行全球首映，游戏改编自同名电影，忠实原著。哈利·波特和他的死党们这次要面临的挑战更加恐怖，游戏更新了图像引擎，玩家还可在3个主角之间切换控制，利用3人的各自特点和魔法完成任务。游戏有全机种版本发售，而GBA的版本出乎意料地为一款RPG。



联合袭击——台风来临	
Joint Operations:Typhoon Rising	
制作：NovaLogic	发行：NovaLogic
类型：主视角射击	预定发售日：2004年夏季
期待值：★★★☆	

以游戏《三角洲部队》闻名的NovaLogic公司目前正在开发全新战争游戏《联合袭击——台风来临》，这款游戏最突出的特点是同时支持多达100位的玩家进行网络对战。游戏给玩家提供了交通工具，这也是吸引玩家的一个特色。同时，为了对抗联机游戏时的作弊风潮，NovaLogic在游戏中加载了PunkBuster内嵌版本。



关于E3的10大猜想

1、超越《博德之门》？黑岛解散后我们还能玩到象《博德之门》那样恢弘壮阔的RPG游戏么？Bioware的最新游戏《龙时代》(Dragon Age)能胜任嘛？

2、Snake将是《合金装备3》的最终Boss？看过E3上近10分钟的《合金装备3》演示之后，玩家反而陷入了迷茫。那个背景中自称为Snake的人到底是谁？

3、Doom3将推出多人模式？Doom3到底需要什么样的机能才能支持Doom3这样高配置游戏的网络对战？我们可以没有单人模式，没有剧情和个性的角色——但我们不能没有Death Match！

4、谁是今年画面最好的PC游戏？如果说Doom3的画面可称为精美，如果说玩《半条命2》就好像在看电影——那么，当你玩到《细胞分裂2》的时候，你可能会感到，自己就是这场电影的演员。

5、次时代掌机将成为年轻人时尚的标志？或许一年之后，年轻人身边频繁更换的，不再是手机，而是最新的掌上游戏机。

6、万人大作战成为可能？从E3公布的《罗马——全面战争》的画面来看，你们或许真的能体会到万人同屏作战的热血场面呢。

7、《汤姆·克兰西的幽灵行动2》将被中国玩家抵制？恐怕我们的玩家也不会容忍美国人的飞机在亚洲的亭台楼阁中狂轰乱炸，《汤姆·克兰西的幽灵行动2》很可能成为又一款被中国玩家抵制的游戏。

8、《星际争霸——幽灵》中将没有Protoss？《星际争霸——幽灵》在2004年E3上公布了更多的新画面，但是，我们却没看到高贵而神秘的Protoss的身影。

9、成人杂志进军游戏业？本次E3上，一些打"擦边球"，略带情色成分的游戏纷纷亮相，包括UBI的《性福人生》、EA《模拟人生2》中的部分画面，以及《花花公子》投资开发的《花花公子：情色大亨》。

10、在网络游戏中重圆年少梦想？目前，SEGA还没有公布《梦幻之星：宇宙》到底将出现在那一主机上，但PC网络游戏市场近两年的迅猛发展很可能会影响SEGA最终的决策。对于那些曾经历过SEGA 16位主机的玩家来说，我们最希望的当然是让它出现在PC平台上。



TV 游戏巡礼

E3 2004 That was Then See What's Next

PSP、NDS 谁主未来掌机市场

洛杉矶当地时间5月11日上午，任天堂的NDS和SONY的PSP这两款将要主导未来市场的掌机在这短短的时间内先后发布，并成为本届E3最值得让人铭记的一刻。就如同当年司空见惯的玩家间MD与SFC之争或SS与PS之争一样，接下来的几天里网络上充斥着这两款未来掌机究竟孰优孰劣的激烈讨论。根据演示的影像看，PSP的游戏画面能够接近PS2的水准。这台造型极其时尚的掌机同时还拥有播放UMD格式音乐和视频的卓越能力，那豪华的16：9宽屏液晶屏幕足以令人心动。NDS的机能看来比PSP稍逊一筹，但它也拥有双屏幕显示、触摸屏等创新之举，况且任天堂稳健的作风以及在掌机领域浸淫多年的深厚功力会帮助NDS迎接PSP的强力挑战。根据最新的消息，E3结束后微软宣布旗下的游戏开发小组加入NDS的开发阵营。微软曾在E3上表态短期内不会进入掌机硬件市场，但是在这次任索的斗争中他们的举动耐人寻味。

这两台掌机都号称将在2004年圣诞左右于日本率先发售，PSP被SONY冠以"21世纪的Walkman"的头衔，从它强悍的数码影响功能来看，这台掌机担负着SONY赋予的沉重使命，但作为一部游戏主机，只有在游戏娱乐性上保持领先才会具有长久的生命力，而这一直以来都是任天堂坚持的理念。无论如何，SONY已拥有PS的成功经验，他们懂得如何发挥自己的优势，况且这个市场的竞争越激烈，对玩家也就越有利。毫不夸张地说，本届E3宣告着掌机市场一场革命的到来，继PS的胜利后，SONY再次向任天堂一家独大的掌机市场吹响了进攻的号角。

微软趁乱突围?

根据今年4月份北美市场的主机销售统计，微软XBOX的销量首次超越了PS2，坐上了单月销量老大的位置。PS2在与XBOX和NGC的竞争中早已奠定胜局，销量也渐趋饱和，目前正是XBOX全力提高品牌认知度，并为下一代主机打实基础的最佳时机。不过SONY也决不会放弃继续保持优势的机会，在本届E3中SCE宣布PS2的价格下降到149美元，和XBOX持平。根据SCE的说法，目前已在全球卖出接近1亿台的PS中有一大半是在降到149美元以后卖出去的，看来PS2的销量还有很大的上升空间。

在本届E3上，微软发布的几款大作对欧美玩家拥有强大的吸引力，将于今年11月9日推出的《光晕2》获得了媒体和玩家极高的评价，是本届E3所展游戏的大赢家。此外，诸多欧美的巨头厂商都对XBOX保持了相当的关照，有大量适合欧美玩家胃口的游戏将在XBOX上登场，SCE在北美的重要砝码EA Sports Online也宣布加入支持XBOX Live，这将令XBOX Live发挥出真正的威力。此外，微软在本次E3上力推XBOX的开发系统XNA，微软强调它将是未来游戏开发平台的标准，能降低开发难度和节省开发成本，一直以来游戏厂商都在抱怨PS2的开发环境，微软这一着无疑很有针对性。

尽管SONY目前的战略开始向掌机市场发展，但微软想要趁乱突围并不容易，PS系列的品牌效应将保持一个巨大的惯性。微软目前要做的就是好好打下北美市场的基础，下一轮的主机大战将和SONY有得一拼。

TV 游戏市场：主导权转向北美

在本届E3之前，许多大牌的游戏厂商都公布了2003年的财政报告，SONY游戏部门SCE的营业利润比去年同期下滑了18.3%。造成营业额下降的重要原因在于以PS2为首的硬件市场逐渐饱和，尽管如此，北美和欧洲的游戏市场却在逐渐增长。在SCE2003年卖出的2.22亿套PS2软件中，美国市场的总销售额占将近一半，为1.02亿套，欧洲市场也有31%的增长，卖出了7900万套PS2游戏。

在北美，世界最大的第三方游戏软件供应商EA公布的2003年财政报告却是形势一片大好，全年的利润为5.77亿美元，比2002年增加了82%！在EA的销售额中，美国市场就占有55%的份额，欧洲为41%，日本方面仅仅只有可怜的2.5%。

根据业内人士的分析，日本市场现在已经进入了成熟期，它的市场潜力很难被进一步挖掘。而欧美市场目前还处于快速成长阶段，许多游戏在美国上市后能形成长达数个月的热卖，这在如今的日本市场是绝难想象的事。

在本届E3展上，厂商展出的游戏越来越迎合欧美玩家的口味。针对日本游戏市场的低迷，小岛秀夫在E3结束后发出了抨击，他甚至在访谈中甚至说出了"现在我对日本游戏业实在是不感兴趣"的惊人之语。小岛秀夫还批评了目前的日本开发商不思进取，缺乏激情和创意，正在将庞大的欧美市场拱手让给欧美的本土厂商。





左边是图像惊人的PSP，右边是双屏的NDS。

最受编辑关注的电视游戏

动作游戏在本届E3电视游戏平台上理所当然地唱了主角。在我们最关注的电视游戏中，动作游戏占了9款，其中动作冒险类有《合金装备3——食蛇者》(Metal Gear Solid3:Snake Eater)、《星际争霸——幽灵》(StarCraft:Ghost)、《生化危机4》(Resident Evil 4)和《鬼泣3》(Devil May Cry 3)；动作射击类有《光晕2》(Halo 2)和《新魂斗罗》(NeoContra)；动作格斗类有《铁拳5》(Tekken 5)和《终极生死格斗》(Dead or Alive Ultimate)；还有一款比较另类的动作策略游戏《皮克敏2》(Pikmin 2)。此外，还有角色扮演游戏《最终幻想XII》(Final Fantasy XII)、《塞尔达传说——风之杖2》(The Legend of Zelda:The Wind Waker 2)，以及竞速类游戏《GT赛车4》(Gran Turismo 4)。





《合金装备3——食蛇者》(又名《潜龙碟影3》)将由KONAMI在PS2平台上发布，游戏使用了全新的图像引擎，在场景渲染和光影效果上都有惊人的表现。游戏制作人小岛秀夫在E3上亲自登台为观众讲解了创新的游戏系统，其中最引人注目的是迷彩伪装系统——玩家可自由选择搭配主角所穿着的迷彩服装(目前已公布7种)以及脸部油彩伪装，并配合行动姿势，与周围环境融为一体，提升自己的伪装隐蔽率。另外还有食物获取系统——玩家可在游戏中捕捉鳄鱼、鸟、蛇等动物充当食物或药品，这些对玩家的行动都会产生影响。

E3 2004 That was Then, See What's Next

《星际争霸》是PC玩家最熟悉的一款游戏，然而暴雪最新制作的**《星际争霸——幽灵》**却只发布在三大家用游戏机平台上，这不能不让PC玩家们感到万分遗憾。《星际争霸——幽灵》是一款结合了RTS和FPS要素在内的动作冒险游戏，玩家扮演的是人类(Terrans)阵营中幽灵部队的一名女性"鬼子"(Ghost)，她的名字叫Nova，拥有特殊的心灵能力，能进入隐形状态。Nova可使用的武器种类非常多，除了磁能步枪、火焰枪、火箭发射器、战斗手枪等武器外，甚至还可使用类似神族狂战士用的心灵光刀。当然，《星际争霸》中鬼子"召唤"核弹的特技也是Nova必不可少的一项本领。除了个人单打独斗的冒险任务外，还有大规模的太空战争，这部分将用特别的策略玩法进行。





《生化危机4》作为CAPCOM召牌冒险系列游戏最新一代，将继续在GC(Game Cube)平台上推出。此次在游戏系统上作了大幅度的改变。制作人三上真司表示："此次的《生化危机4》将采用更加突出紧张感的第一人称视角和其他两种改良第三人称视角所构成，在游戏中3种视角交替进行。"本作中主角Leon所面对的不再是丧失人性的僵尸，而是拥有人类智慧且会集体行动的残暴村民们。他们会设置各式陷阱，并使用各种手段引诱Leon落入圈套，而Leon也有更多的方式来对付敌人，在行动模式上多少会让人感到有些《合金装备》的味道，不过在操作方面还是和前几代《生化危机》大体相同。





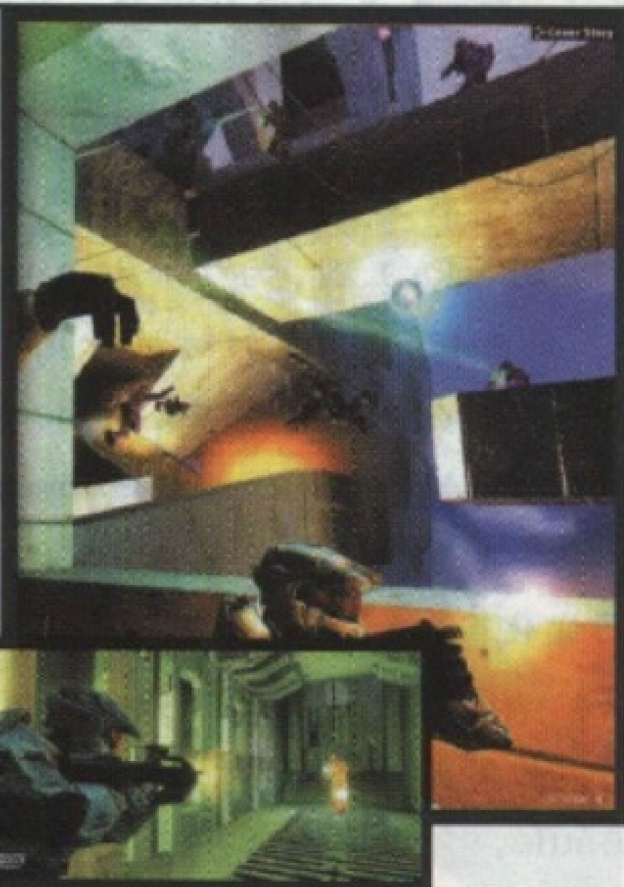
E3 2004: That Was Then, See What's Next







《鬼泣3》（又名《恶魔猎人3》）因其前两代在PS2上的极大成功而成为CAPCOM在E3上的又一道“招牌菜”，它依然采用动作与解谜相结合的游戏方式，使用了新的3D游戏引擎，大幅度强化了游戏的画面表现，带给玩家更帅气的双枪射击与飞身闪躲、更华丽的连续技攻击以及更多变的游戏玩法。本作在情节上是一代游戏的前传，在系统创新方面加入了天气变化、场景破坏、任务分歧等，而最具特色的就是“属性选择系统”——游戏一开始玩家可在4个不同职业属性中为主角选择其一，分别是神枪手、剑圣、技巧师、皇家卫士。选择的不同会影响主角的能力成长变化及攻击招式，连剧情走向也会有所差异。



《光晕2》继一代之后继续成为XBOX平台的代表作品，虽然微软并没有介绍太多关于《光晕2》的信息，但它承诺本作除了会延续前作的特色之外，还会添加许多玩家感兴趣的内容。新游戏将大大加强图像质量和AI，同时还会加入更加强大的即时演算光源引擎、可毁坏型互动场景以及更引人入胜的故事内容。此外还有最重要的一点就是《光晕2》可通过XBOX Live插件实现网上对战。

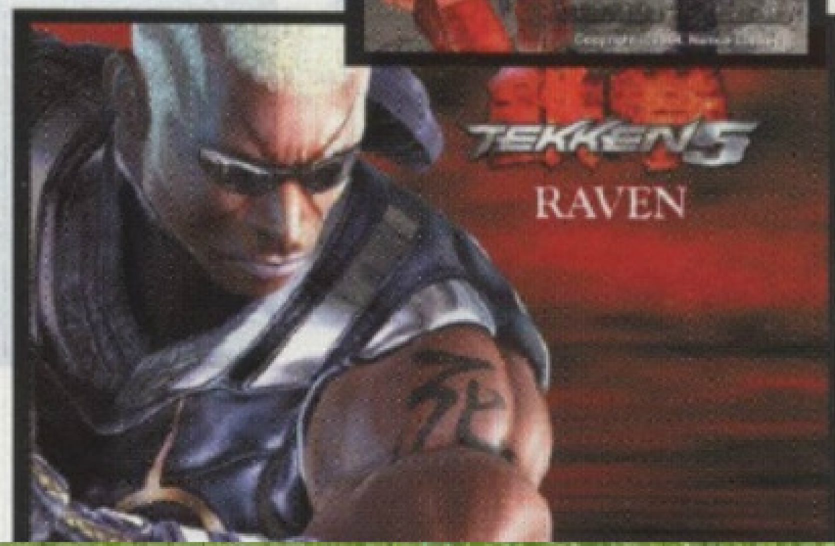




《新魂斗罗》是之前PS2上《魂斗罗——粉碎战士》的续作，KONAMI希望本作能保持“魂斗罗”一贯的游戏性。主角依然是前作的BillRizer，并加入了一位日本武士般的新角色GenbeiYagyu。游戏中火爆、多样化的战斗，还有巨大的、设计独特的BOSS，以及精美的3D场景，都与前作的风格十分相似，其难度比之FC上的《魂斗罗》有过之而无不及。



《铁拳5》是NAMCO使用PS2兼容机板System 246制作的最新一代动作格斗游戏，将先后推出街机版和PS2版。在游戏的开场动画中，那位号称“铁拳王”的一代怪杰三岛平八终于殒命退场了。除他之外，前作中的其他人物几乎都在本作中登场，另外还增加了3名新角色。从E3的现场演示来看，《铁拳5》使用了全新的3D图像引擎，场景比前代细致很多，对于各种光影变化的表现更上一层楼。同时在人物肢体躯干、肌肉的表现上，以及衣物、裙摆、发辫等细节描绘也都比前代更加细腻逼真。







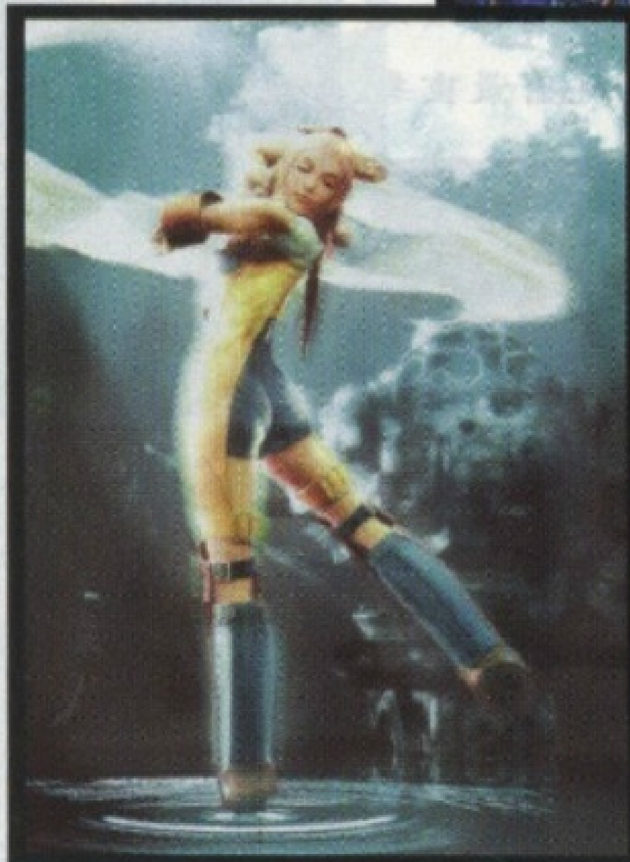
《终极生死格斗》原计划是在今年3月底由TECMO在XBOX上推出，但其制作人板垣伴信表示，为了以最高游戏品质使本游戏成为XBOX的代表游戏，TECMO决定将《终极生死格斗》延期至今年夏季发售。在本次E3上展示的动画大多是以前放出过的。这次《终极生死格斗》的亮点不仅仅是那些漂亮的MM们，"第一款在线的3D格斗游戏"也是本作最突出的一点。





《皮克敏2》在GC平台上虽然算不上超级大作，但它是宫本茂大师创意的结晶，是一款包含了动作与策略因素在内的另类游戏，游戏中无穷的乐趣使其一代就吸引了大批Fans，游戏讲述Olimar船长在PIKMIN星球的神奇冒险。在PIKMIN 2中，Olimar船长又回到了PIKMIN星球，这次他回来的目的就是要寻找PIKMIN星球上的财宝。本作中Olimar船长带来了1个助手，他将担任与船长一样重要的任务，玩家可在两位角色中选其一进行游戏。游戏中也将出现二人游戏模式，并以分屏形式出现。



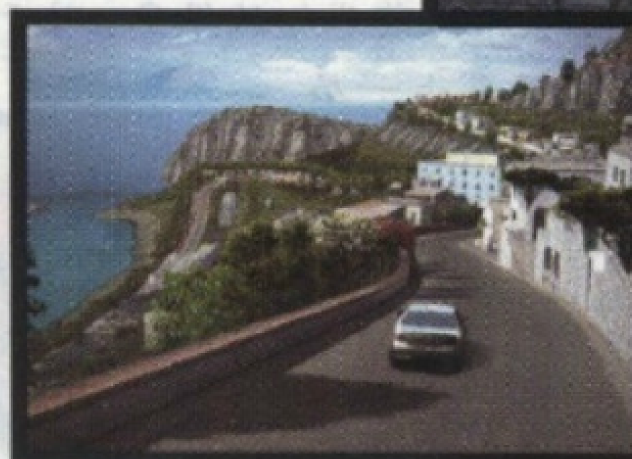


《最终幻想XII》理所当然的成为PS2平台上最受欢迎的角色扮演大作，游戏设定在气候炎热的小国家Dalmaska王国，为了抵抗Arcadia帝国的侵略，身为王国正统王位继承人的Ashe公主参加对抗帝国的军队，并为解放祖国而展开一场严酷的战斗。在战斗过程中，Ashe公主与一名少年Vaan相遇，而随着两人的相遇，Ashe的内心也开始产生不一样的改变，同时世界的未来也因为两个人的相遇而产生极大的变化。至于他们两人之间将怎样带动世界的变动，则将是本作故事的一大重点所在。本作将使用名为"实时多维战斗系统"（Active Dimension Battle，简称ADB）代替ATB系统，战斗和场景将是无缝结合的，敌我双方不再分为两行，全部可自由移动，因此地形要素十分重要，而敌人也可能会从远处赶来援兵。玩家可在战斗中使用"Gambits"（话题）来指导整个队伍的阵形，例如是否聚集到当前角色身旁，"Gambits"共有10种。



《塞尔达传说——风之杖2》在本届E3上公布了一段新视频，这款GC上的超级大作令众多玩家盼望已久。从这段新视频中可看出这款续作不再像前作那样使用卡通渲染，因为主角林克已长大成人，游戏将采用真实比例来表现林克的英雄形象。此外宫本茂大师关于马上战斗的构思也将在这款游戏中实现，林克与他的爱马之间的互动将成为游戏的一个重要部分。而《风之杖2》也只是本作的暂用名，正式名将在下届E3展上公布。

《GT赛车4》将由SCEI于年内发行于PS2平台上。GT赛车系列可以说是史上最畅销的赛车类游戏，本系列全球销量超过1000万套，而《GT赛车4》更是集大成之作，不但充分发挥PS2硬件处理能力，并收录较前作《GT赛车3》多出数倍达500辆以上的各国名车，每部车从轮胎到引擎的各个部件都可进行升级。此外，还有由世界各地实际取材而来的100条以上的赛道供玩家选择，并将对应罗技所推出的拟真力回馈方向盘"GT Force Pro"，达成非常逼真的交互式操作手感。《GT赛车4》主要有4种游戏模式：街机模式、模拟模式、照片模式和网络对战。其中照片模式允许玩家驾驶自己的爱车遍游世界各地，拍摄下各地的美丽风光，并保存至自己的PS2记忆卡中，还可利用USB打印机打印给好友们分享。





E3 2004 That was Then See What's Next



网络游戏巡礼

E3 2004 That Was Then See What's Next

在此次E3大展上我们可很明显地看出，网络游戏所占的比重较往年有了很大的提高，不少知名公司如暴雪、微软等都推出了自己的网络游戏。看来原本对网络游戏并不是很重视的欧美厂商也开始注意到这部分市场了。究其原因，网络游戏在亚洲地区（中国、韩国、日本等）的蓬勃发展对其影响不可小觑，事实上，亚洲地区巨大的市场和利润足以让与之相关的企业垂涎。但欧美游戏有其本身固有的特点，这样的游戏对于中国以及其他亚洲国家的网络游戏玩家来说，似乎是太过复杂了；而对于欧美游戏玩家来说，“网络游戏”只是一种有固定受众群的游戏类型。

虽然带来了《天堂II》和《奇迹II》，但韩国网络游戏厂商相较于去年来说，并没有更加出色的表现。另一方面，我们还看到了中国台湾省雷爵制作的《童话》的英文版。这款游戏虽然在大陆地区推广并未大获成功，却在亚洲其他国家和地区有着不俗的成绩。

《魔兽世界》





最近维旺迪环球游戏公司的北美总裁菲利普·奥尼尔确认了《魔兽世界》在北美的具体发售日期为今年11月，12月在韩国上市。从今年3月19日首次进行的封闭Beta测试，再到在E3上游戏中《魔兽世界》展现出的种种特点，使《魔兽世界》以压倒性的优势轻松成为最具人气的网络游戏。游戏中最令人瞩目的还是任务系统和丰富的技能系统。暴雪游戏“易于上手，难于精通”的口号依然适合此游戏。

MU2



目前外界对于MU2开发进度依旧一无所知，E3展会上也是半张游戏截图都看不到，让业界对于未来的游戏系统和开发水准也无法作出任何估计。据悉MU2的开发工作将由前Softmax公司的《科隆》开发部长全权负责，并通过收购的因《骑士家族》等产品名声大噪的Delphieye Studio公司来补充开发力量。Webzen公司宣称MU2将于2005年夏天开始运营，这对于中国庞大的MU玩家群无疑是个喜讯。

英文版《童话》



《童话》是中国台湾省雷爵公司于2003年2月下旬正式推出的网络游戏。《童话》目前海外代理区域包括泰国、日本、新加坡、马来西亚等国。该游戏是中国台湾省目前海外版本最多的自制网络游戏。欧美地区将是《童话》的下一个市场重点目标。

《黑客帝国 Online》



《黑客帝国Online》在去年的E3大展惊鸿一现，那段演示动画给人留下无限的遐想。这次新的故事发生在《黑客帝国》第3部之后，整个世界仍由虚拟与现实穿插而成。《黑客帝国》系列电影的制作人Joel Silver表示：《黑客帝国Online》将是电影三部曲的一个扩展、延伸。他们创作的这个世界实在是太丰富了，我们要通过各种不同的媒介、载体才能把这个基于Matrix的故事叙述清楚。本款网络游戏的关键之处在于允许玩家通过读取"知识代码"来获得其相应的能力，只有知识代码才能让你纵横黑客帝国，这也是游戏根据电影题材而创造的全新等级制度！



《行会战争》

《行会战争》也许是E3大展期间国内极少数玩家能亲身体验的网络游戏之一。这款作品由来自前暴雪的员工制作完成，这些人员曾参与暴雪一系列著名游戏作品，例如《暗黑破坏神》、《星际争霸》和《魔兽争霸》系列的开发工作，所以也引起玩家们的广泛关注。NCsoft提前放出《行会战争》的E3版Demo，发布的时间比以前宣布的时间早了一天。

《天堂 II》



虽然东西方文化存在着很大差异，但《天堂 II》还是以其逼真华丽的3D游戏画面、天籁般的游戏配乐、高度完善的游戏机制和极富东方色彩的角色设定，在E3大展上给美国玩家留下了深刻印象。在本届展会上NCsoft带来的是即将在中国国内进行内测的《天堂 II》最新版本"Chronicle"。《天堂 II》延续了前作《天堂》的世界观，有着相当完善的系统架构和目前网络游戏市场难得一见的较高开发完成度，在游戏设定方面充分体现出人性化风格。



《大航海时代 Online》

"大航海时代"系列是日本光荣公司不朽的经典之一，2004年4月14日，光荣公司召开了《大航海时代Online》的正式主题发表会，从目前光荣公司透露出的资料来看，游戏的构架非常大，而多人在线的网络游戏方式更能提供远远多于单机版"大航海时代"的游戏乐趣。《大航海时代Online》的时代背景定在16世纪的欧洲，玩家开始时只能从葡萄牙、西班牙和英格兰等几个国家中选取角色。在游戏中，玩家可选择的职业有冒险家、商人、军人等几种。

《信长的野望 Online》



"信长的野望"系列是光荣公司的王牌产品之一，《信长的野望Online》虽以"信长的野望"命名，但取的只是那个历史背景，用网游来反映战略游戏是一件很困难的事情，这一点只要看看国内的三国体裁网游就知道了，运筹帷幄的帅才都变成了杀猪宰羊的练功狂。我以为将《信长的野望Online》改为《太阁立志传Online》或《战国立志传Online》，可能和主题更为契合一些。如果你热衷于《战国无双》这样的游戏，那么《信长的野望Online》完全可以尝试。

E3 2004 That was Then-See What's Next




E3 才子·佳人·硬件明星

E3 2004 That Was Then-See What's Next

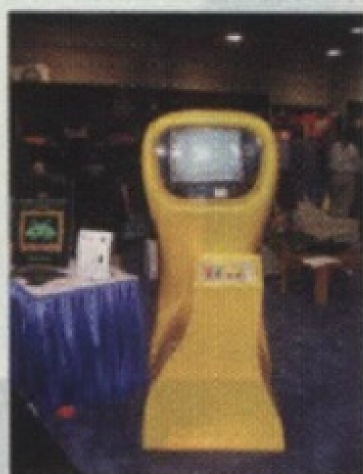

ATI 的展台。

在E3大展上，优秀的游戏并不是展厅里唯一的"明星"，除了游戏，我们还能欣赏到顶尖的硬件产品，娱乐业界的明星人物，以及……美丽的SHOW GIRLS。


NVIDIA 的展台比去年还耀眼。

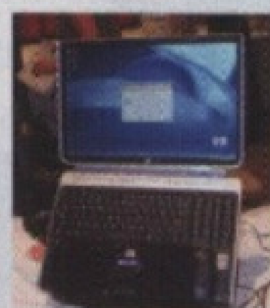


ATI 与 Half-Life 2 的"捆绑"广告。


瞧这个1971年的"老爷游戏机"，多典雅，又是多么前卫。


组建了旗舰工作室的Bill Roper大叔在接受采访时还是那么可爱。


网络游戏之王Garriott也来到E3现场。


惠普展示的则是他们的17英寸显示屏的ZD7000笔记本产品。


呵呵这家伙可不是好惹的。


"美女与野兽"。


爱放鸽子的吴宇森导演玩起了NDS版的《银河战士》。


WildSeed展示了一款名为SmartSkin的手机，这款手机弯曲的外形不但便于持握，也更具现代感。

E3 媒体评奖

以下是国外的知名媒体以他们的方式评出的E3游戏之最。

GameSpy
最佳游戏：《半条命2》
最期待游戏资料片：《星球大战星系——光速跳跃》
最佳电视游戏：《战神》
革新游戏奖：《电影人》
最佳 PS2 游戏：《杀戮地带》
最佳 Xbox 游戏：《光晕2》

IGN
黑马：Pariah
展会最佳游戏：《罗马——完全战争》
技术游戏奖：《半条命2》

GameSpot
最佳游戏：《分裂细胞3》
最佳平台游戏：《大金刚丛林大战》
最佳展示：《萨尔达传说》

E3 2004：That was Then-See What's Next



我从没见过这么多 Playboy 女郎。



这就叫香车美女。

哈哈，多可爱的“半条命女郎”，注意她右手边的道具。

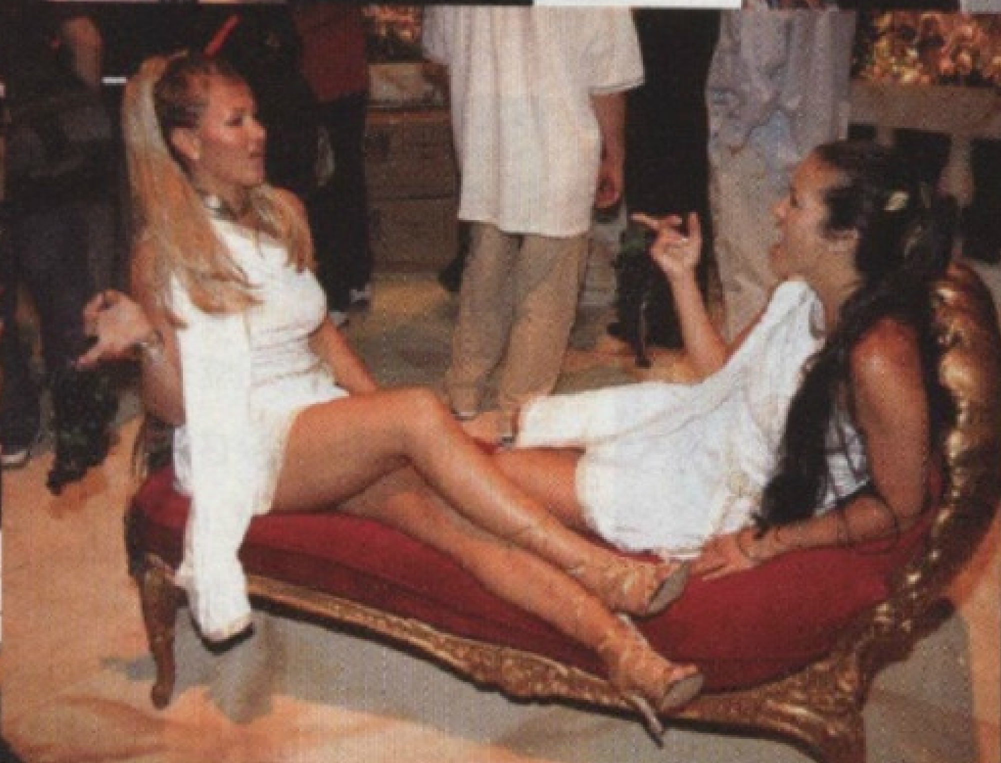




美女玩游戏的场面总是使人心动。



不知为什么，总觉得她像大软代言人。



这真是《罗马——全面战争》的展台嘛？实在不敢信。



“猜猜我们是哪个游戏的？”



真希望被这样的女警察逮捕。

国外媒体对本届 E3 的评价

GameSpy

·E3 整体来说很沉闷。假如不是任天堂的话，E3 将会很糟糕。展会上展出的好游戏，都是去年的。

·（DS 对 PSP）是 E3 上最好看的一场大战。

·尽管有两种新的便携游戏机、两台新主机以及不少好游戏亮相，2004 年的 E3 和往年相比还是比较平淡的。

GameSpot

·和每年这个时间一样，2004 年 E3 在 3 天内造成了游戏界的歇斯底里。

·这是第十个年头了，一切如故：大场面、人潮汹涌、声势浩大、群情振奋，世界上顶尖的游戏发行商和开发商聚首一堂，为期 3 天。

·E3 根本就是叫人感官过载。

IGN

·电子娱乐大展真是个奇怪的地方。我们一方面很激动，因为能拜访心仪的公司、玩到最新的游戏；一方面又很恐惧，因为长时间的疯狂工作计划，因为少得可怜的睡眠。但是，除了这些痛苦之外，我们不能不说那真是绝妙透顶的经历。

·今年的 E3 是属于任天堂和其 DS 的。

E3 2004 That was Then-See What's Next

E3 总述

本届E3大展和去年一样，由几家公关公司承包不同方面的服务工作。真正官方的工作人员有30名，是从4000名志愿者中挑选出的。有6到8万人参展，参展的软件及硬件厂商约400家。

作为一种特殊娱乐行业的商业洽谈和博览会，E3带给人的感官刺激是难以忘怀的。美国西海岸的蓝天和阳光与展馆中眼花缭乱的光影形成了强烈的对比，这更加深了人们对电子游戏是场幻梦的印象。然而这并不能磨灭E3是一个商业洽谈会的本质。在这片声色犬马的背后，是一个娱乐产业严格遵循商业规则铿锵发展的坚定步履。如果形象地比喻这个行业的变化，就好像早已被我们遗忘的《极品飞车》一代和现在玩的《极品飞车——地下狂飙》，则无疑《极品飞车——地下狂飙》更是符合当代玩家审美标准的。最流行的车，最流行的Nu-Metal摇滚乐，最流行的游戏模式……如果说《极品飞车》一代只是一款游戏的话，那么《极品飞车——地下狂飙》则是一款商品。

从数量上来看，本次E3大展中展出的新游戏有645款，其中包含了不少专门为手机开发的游戏。展出的新游戏中PC（包括其他平台同时推出的）游戏有212款，占展出新游戏总数的33%，其中只在PC平台推出的游戏仅有103款，占展出新游戏总数的16%。在这103款游戏里，又有33款是后续作品，也就是说，在只为PC开发的游戏中，有32%的产品是后续作品——这还不包括那些毫无创意的跟风之作以及由热门电影改编的作品。然而这种表面上看起来毫无新意的情况，实际上体现了一个行业的成熟。

而我们的游戏产业在这种大环境下又何去何从呢？回想去年国内举办的几个大型游戏展会，在穿梭于看热闹的人群中的穿得很少的女大学生和廉价喇叭里播放出的隆隆巨响过后，我们的游戏展厅里显得空荡荡的。我们的展会只能用"秀"来形容。这里没有实质性的商业洽谈，没有活跃的技术和行业论坛，没有属于我们自己的东西。我觉得我们有必要作一些深入的思考。

无论我们是否愿意，下一个10年依然会到来。到那时，也许到那时记录历史的将是你。Where Business Gets Fun？ That Was Then...See What's Next。

中国游戏在 E3

本次E3大展上，依然有中国参展厂商的身影，尽管为数不多。其中网龙是连续第三年参加E3大展。在会上，他们展出了《幻灵游侠》、《征服》、《信仰》、《机战》及《天空物语》等几款风格迥异的网络游戏。盛大和网易则参加了展会上的主题演讲会。5月11日上午，软银亚洲的分析师周先生作了名为"中国市场简报：行内人对中国萌芽市场的看法"的报告，下午，游戏橘子及九城的副总裁孙涛参加了名为"聚焦亚洲"的论坛会。5月13日上午，盛大首席技术官谭群钊参加了名为"四大MMOL市场、四大机遇：北美、韩国、中国、欧洲"的主题论坛会。5月13日上午，网易常务董事董瑞豹参加了名为"理解中国市场"的主题论坛会。由香港贸易发展局、香港数码娱乐协会等单位联合组织了中国香港特别行政区参展团参加了此次E3，旨在向海外推广香港电子数码娱乐企业。



网龙的展台

中国游戏人看 E3

研发公司的崛起

目标软件有限公司总经理 张淳

近几年的E3我都参加了，几年来，通过参展、洽谈，我也一直在思考国产游戏研发如何能最终走向世界，也就是说游戏产品如何让世界上更广泛的玩家群体接受。今年E3的规模在我看来与以往相比比较相似，但参展产品数量和种类比前几年均有所提高。与国内市场网络游戏独大的情况相比，欧美目前的游戏市场依然是TV游戏与PC游戏的天下，但在几天的商务洽谈中，我发现，欧美一些知名游戏代理公司对中国及亚洲国家网络游戏市场的异军突起都表现出了极大的关注，也逐渐推出了几款知名游戏系列的Online产品。

与前几年相比，目标软件今年并没有直接参加E3的展览，我认为，与其炒作一个"国产游戏参展E3"的概念，且不能吸引更多人的关注，不如安心来思考国产游戏研发公司未来的发展方向。因此，本届E3上，NCsoft公司给包括我在内的几乎所有亚洲甚至更广泛国家的参观展会的人员都留下了极为深刻的印象。作为一个研发公司，NCsoft公司几年来以非常系统地规划完了一个游戏公司研发、运营、融资、收购等系列举措，并以高速成长跻身于世界性的游戏研发公司行列。纵观NCsoft在本次展会中的表现，无论是展台规模、游戏风格还是大批排队等候试玩的玩家，都不能再把NCsoft公司简单地归结为一个亚洲游戏公司或者韩国游戏公司，我想这正是一个研发公司最终走向成熟的标志之一。我相信，中国的国产游戏研发公司也终将有走向世界的一天。P


网龙董事长刘德建在展会现场

（本专题特别鸣谢：网易、北京游戏之星、目标软件和天晴数码等公司。）

ESWC中国区预选赛开锣

■本刊记者 冰河



2004年5月18日，ESWC 2004中国网通"宽带中国"电子竞技世界杯预选赛开幕式暨新闻发布会在北京香格里拉大饭店举行，在知名体育主持人黄健翔的主持下，信息产业部陈冲司长、文化部市场司网络管理处副处长刘强、新浪CEO兼总裁汪延、网通公司市场经营部总经理左风、英特尔中国市场总监庄海欧、联想集团副总裁陈绍鹏、CNet中国总裁王路等相关部门领导和赞助商代表分别致词。会上本次大赛参赛的女子战队与媒体代表队进行了友谊赛，并以3：1的成绩胜出。发布会结束后，本刊记者特别采访了一直致力于支持中国电子竞技事业的英特尔公司代表庄海欧先生。

《大众软件》记者：（以下简称"记"）众所周知，目前中国的电子竞技事业尚处在无利可图的阶段，为何英特尔公司还能不遗余力地支持各类电子竞技赛事？

庄： 电子竞技作为一项新兴的运动项目一直需要赞助商支持，这在初期是必然的。作为这个项目的支持者，短期内也许英特尔会因为运动的兴起而多卖几块芯片，但我们看重的不是初期的盈利，而是希望能通过支持电子竞技，开辟出电脑应用娱乐和竞技的一个新的领域。经过几年的IT泡沫，现在大家都明白了市场需求才是拉动IT行业发展的源动力，如何塑造市场需求，也是英特尔和其他厂商一直关注的。电子竞技就给了我们这个机会。所以无论是WCG还是ESWC，英特尔都是金牌赞助商。将来我们可能会更进一步地介入到这项运动中去，比如赞助某支战队。

记：目前电子竞技在中国的宏观发展环境并不是很有利，请问英特尔的看法是什么？

庄： 刚才提到了电子竞技是一项新兴运动，作为新生事物，它肯定有很多不规范的地方。所以无论是政策还是媒体舆论对电子竞技都会有不利的声音。不过，我们也要看到国家对于电子竞技的重视正在逐步提高，例如将它列入正式的体育项目等。目前国家对于网吧的严格管理，的确在一定程度上影响了电子竞技活动的开展，但国家针对的是网吧的不规范经营，不是电子竞技。无论是电子竞技的参与者还是赞助者，对中国电子竞技的未来都是充满信心的。

国内新闻

"打游戏"成为"工作"

在成都某知名连锁网吧中，出现靠打游戏赚取工资的"上班族"，他们有固定工作时间、工作地点、工作内容、工作目标，还有统一工作牌。他们的工资是靠打游戏得来的游戏币换取。据悉，目前从事此项工作的大约400人，其中有一部分玩的是《天堂 II》，他们每天工作10小时，每个人每天必须交纳15万天堂游戏币，才能得到当天的工资。执法部门已开始关注并调查此事。

沈阳举办中韩电子竞技电视对抗赛

5月17日～20日，辽宁电视台《游戏竞技频道》举办的"2004中国·沈阳中韩电子竞技电视对抗赛"在沈阳举行。此次比赛邀请了上次中韩对抗赛的冠军得主Check、韩国兽族天王Dayfly、人族天王Swain和Hiki，中方代表是5e.xiaoT、Gamedge.magicyang、Yoliny.Suho、Hunter.sky。此次比赛奖金为3500美金。

中广网签约唯晶科技打造《天方夜谭Online》

5月18日，中广网与唯晶科技正式签署《天方夜谭Online》国内的代理运营并参与技术开发合作协议。《天方夜谭Online》是一款Q版MMORPG，以古老的《天方夜谭》故事为蓝本，神秘的阿拉伯故事贯穿始终。据称，这款游戏将在夏天与玩家见面。详情请登录《天方夜谭Online》官方网站：www.tfyt.com.cn。

谁是2004年度女性心目中时尚科技产品的赢家

5月20日，《时尚中国时装》举办"谁是2004年度女性心目中时尚科技产品的赢家"活动，旨在通过杂志展示和评奖活动深层探讨女性科技产品时尚化、个性化的发展方向。该杂志将就此活动在2004年7月至11月期间开辟一个两页的新栏目，以展示现代数码科技用品的魅力，并通过编辑、专家的评选、网上投

ACON4中国区苏昊进军总决赛



升技电脑中国区行销总监梅莉女士（右一）和英特尔亚太地区产品行销经理李纯心先生（左一）为冠军选手苏昊（中）颁奖

由升技电脑、东风悦达·起亚、英特尔、ATI、金士顿、西部数据、优派主办、罗技、Coolermaster、浩方科技协办的ACON4电脑游戏大赛中国区32强选拔赛于2004年5月16日在北京举行。北京、广州、上海、沈阳、西安、南京、成都、武汉等8个中国初赛区前4名共32位选手参加在北京举行的中国区选拔赛，经过激烈的对战，来自西安赛区的苏昊（ID: YolinY.Suho）最终夺得冠军，获得奖金人民币20000元，并取得了赴上海参加ACON4全球总决赛的资格。ACON4电脑游戏大赛上海总决赛冠军将获得东风悦达·起亚千里马1.3IAT轿车一辆（详情请参看本期"在线争锋"栏目）。

游戏之星有望拿下EA产品线

■本刊记者 古留根尾·我我神



寰宇之星原总经理傅世华离职后，目前加盟一家新的游戏代理企业北京游戏之星软件有限公司任总经理。刚刚从E3归来的傅总，向本刊透露了一个消息，即他通过此次E3之行拿下了美国艺电《FIFA Soccer 2004》的中国代理权。记者对这位职业经理人进行了一番简短的采访。傅世华称，以目前中国的市场形势来看，国产游戏的品种相比之下还是太少，此次代表游戏之星前往E3更多的是要促成和外商的洽谈，除《FIFA Soccer 2004》外，他未来还可能代理的产品包括《指环王——国王归来》。至于如何取得《FIFA Soccer 2004》的中国代理权，傅世华表示，目前还不能透露过多细节。美国艺电将自己的产品线交给中国公司代理，那么它将如何处理游戏之星与一直以来负责在国内发行EA产品的驻京办事处之间的关系呢？记者与美国艺电驻北京办事处取得了联系，就此事询问了对方。办事处方面未获得EA总部的发言授权，对此不表态。P

票和读者来信评选等方式选出2004年度女性心目中时尚科技产品的赢家。

国外新闻

FPS《Cube》开放原始码

第一人称射击游戏《Cube》开放其原始码，并于日前翻译出了新的版本，这个版本除了原始码外还包含Win32、MacOS X、Linux、Linux PPC等操作系统的客户端程式以及Linux、Solaris和FreeBSD等系统的服务端程序。该游戏里的编辑器可实现进入地图内即可随意编辑，地图内的所有东西都可以点击选中进行编辑，而且地图不需任何编译前的动作，甚至投影也是即时完成。

空间互动签约《恐惧杀手》

近日，空间互动正式签约新作《恐惧杀手》，英文名Painkiller。这款射击游戏有一个特别之处——游戏场景充满恐怖。玩家扮演一个名叫"Daniel Garner"的雇佣战士，因为在一场偶然的车祸中丢掉了性命，遗憾的是死去后无法进入天堂，所以必须在尸横遍野、血流成河的场景中消灭杀之不尽的妖魔鬼怪，表明自己的清白。

《剑侠情缘》第二轮短信抽奖结束

5月15日，《剑侠情缘》短信游戏第二轮抽奖工作结束，剑网"幸运+8"的极品戒指找到归属。以"阿保"为首的12名玩家分别捧得虚拟宝物、千元及百元现金大奖。至此，《剑侠情缘》短信游戏已决出各大奖项24个，获奖玩家24名。

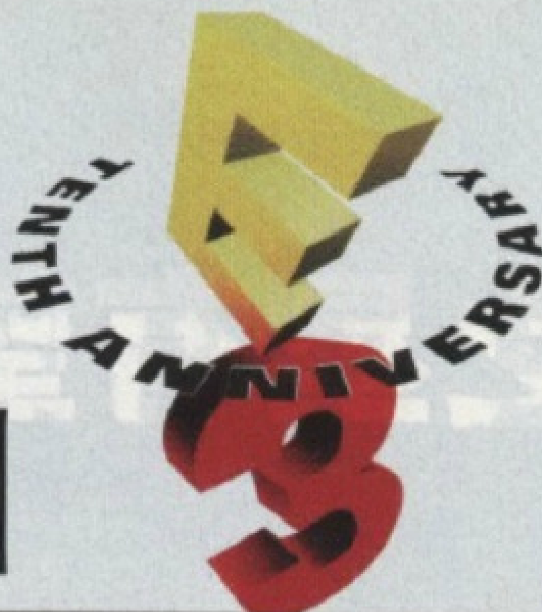
Activision宣布DoomIII夏季上市

近日，Activision发表声明，电脑版《毁灭战士III》（DoomIII）将在夏季推出，该新品运用了id公司具革命性的3D图形技术。Activision首席执行官Ron Doonink表示："id提供了迄今为止最令人恐惧的游戏体验，所以我们准备好迎接《毁灭战士III》吧。"id Software的执行长Todd Hollenshead则说："这个夏季我们将带领玩家们到火星一游，途中我们也会造访地狱。"

公告板

北京银冠电子出版有限公司和美国艺电有限公司北京办事处联合声明：

《FIFA Soccer 2004》和《指环王——王者无敌（中文版）》目前没有在国内正式出版。特别是《指环王——王者无敌》，正在履行国家相关管理部门的检查审批程序，因此并没有获得国家相关管理部门的正式的发行批准。特此敬告消费者和经销商。



和E3无关

■本刊记者 古留根尾·我我神

E3已过去了，它只有3天，但却足以掀起一年的风浪。仔细想想，这应该是一种十分怪异的现象，当3天左右了一年的潮流时，行业的竞相争艳也就无从说起了。2004年的E3大展上，基本上大部分的亮点都被人们事先言中，这让整个展会显得毫无悬念可言。因此就有不少人把眼光放在了其他地方，不想却发现了不一样的光景。

经典游戏展一般会在8月份进行为期两天的展出，今年的会址位于加利福尼亚的圣荷塞。但它今年和E3合作举办了名为“游戏的历史”的纪念性展览。从游戏行业源起到如今的30年，算来也许不会多长。但假如你看到那些仿佛被遗忘在时代角落的机台、游戏硬件和只有两个发射钮的家用机，你才会猛然醒悟到这是多么久远的一段时光。GameSpy的编辑大卫·科萨克对着《乒乓》街机台上那用黄铜钉铆上的，犹如纪念铭牌一般的游戏规则，谦恭地做出“谨遵之”的评价。你知道，一件东西并不是因为它历经久远，才让人对它崇敬有加的。

《乒乓》街机台上黄铜钉铆上的游戏规则。

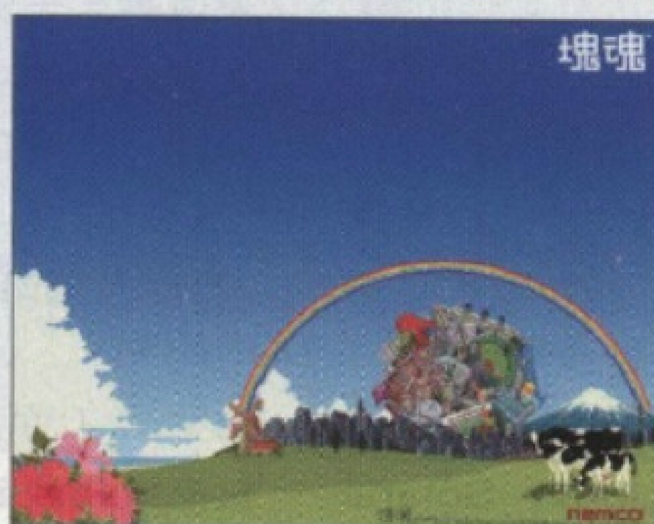
萨米·马拉南是一个芬兰的程序爱好者，他在闲暇时写了一个叫做《非真实世界》的共享软件。事实上，这是一款游戏，然而它在共享属性上的成分要远大于在游戏属性上的成分。这个描写未开化北地生活的简单游戏要你做的无非就是：1、建一座自己的避难所；2、打猎、杀动物、剥皮、煮吃的；3、不要被发火的野狗吃掉；4、也不要被其他任何东西吃掉。那么这个东西的游戏性在哪里呢？是可带着一堆妻子，给她们一人发一把宝剑带着一起出征，还是在敌阵前杀掉自己的某一个老婆，以显示权威所在？都不是，是娱乐。在游戏中，有人曾误闯入强盗营地，于是他趴在地上爬着逃了出来，然后用生了冻疮的手捡起石头敲开冰块，砸水下的鱼作为食物以便生存。

《非真实世界》

你瞧，假如我能早点悟出游戏性远重要于一切这个道理的话，也不会因为实在无聊而去破费买了台PS2回来了。电视游戏往往能造成比电脑游戏更加有趣、更加强调娱乐在游戏中所起的作用的假象。但问题是，为了保证其商品性，电视游戏别扭地加入这样那样的隐藏要素和附加内容，假如你只玩上一遍的话八成会错过这些难得一见的内容，而假如你置之不理的话又无法100%地体味到游戏的全部。从这个角度来说，电视游戏反而又否定了轻松的娱乐这一设计初衷，最后的结果便是，一些无法自拔的玩家寻觅着攻略，——对照着进行通关，完全没有了自行探索的乐趣。而对于那些有精力做如此大的投入，以至于能将一款作品的几乎每一个细节都不遗漏的专职玩家，我的理论是，从浪费时间的角度而言，他们和电脑游戏界自诩职业竞技的选手没有什么本质上的区别。

当然这并不是说所有的电视游戏都在走肤浅的商业路线。《块魂》的设计思想很简单，你推动一颗有粘性的球体，从小到大把物件尽可能地粘在一起，滚雪球一般粘出一个越来越大的球。在这个基础上衍生出来的一系列游戏方式就形成了那个幽默感十足，充满童话般想象力的故事：外星球的国王因为飞得太快，把天上的星星都撞碎了，于是小小的王子必须把地球上的物体滚成规定的大小，来重新塑造星空……我们且不论将人统统卷起来做成球放到天上当星星以后，还会有谁来仰望夜空，起码这个游戏里所表现出的创造因素，总能让我们爱不释手。

遗憾的是，如今玩家的游戏习惯已容忍不下其貌不扬的作品了。他们认为《块魂》是款小品游戏，他们责怪GBA上的《特鲁尼克大冒险——不可思议的迷宫》画面过于简陋，他们觉得《魔兽争霸III》已足够代表即时战略甚至一切游戏的主流了，因此在论坛上呼吁游戏杂志不要对其他作品进行任何没有意义的报道和关注……当我们在制作这期E3专题时，我被问道：“今年的E3除了趋于商业之外，是否有这样的可能，即原创性强富有生命力的作品依然有空间生存，并蜗居在我们所没有发现的某个角落？”我对自己作出的否定回答表示遗憾。去年的洛杉矶会议中心上高悬着“让商业变得有趣”的口号，而今年则是“让商业变得有趣，那是去年的事，今年怎么看？”



《块魂》

在我看来，无奈的反讽意义，要远大于它原先的双关意。P

2004年7月大陆电脑游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	游戏类型	价格（元）	容量（CD）
		育碧		
2004年7月	猎杀潜航III	模拟	待定	待定
2004年7月	波斯王子II	动作冒险	待定	待定
2004年7月	工人物语V	策略	待定	待定
2004年7月	兄弟连	FPS	待定	待定
		阳光娱动		
2004年7月	变形金刚——重拳出击	第三人称动作射击	49	2
2004年7月	文明III——征服世界	回合策略	58	3
2004年7月	终结者3——机器战争	FPS	58	1
2004年7月	侠盗罗宾汉——王冠守护者	动作策略	49	2
2004年7月	灰鹰——邪恶元素之神殿	RPG	58	2
2004年7月	零点危机——无上荣誉	动作射击	49	1
2004年7月	文化3——北国风云	模拟	49	1
2004年7月	魔域幻境	FPS	49	1
2004年7月	火线追击	FPS	49	1
2004年7月	战俘——脱狱狂潮	RTS	49	2
2004年7月	圣域	RPG	58	2
		寰宇之星		
2004年7月	风色幻想II——罪与罚的镇魂歌	战略角色扮演	待定	3
2004年7月	仙剑奇侠传III——外传	RPG	待定	4

游戏产业再次面临政策变数

■上海 海上劳工（本刊专栏作家）

与中国的成年人们相比，中国的孩子们承受着更大的压力，我不知道其他国家的状况是否如此，但这确实是一个很奇怪的中国特色。

上海的交通拥堵也算是全国有名，据说早高峰时刻的地铁需要协管员在车厢门外用力推压已挤得像沙丁鱼罐头一样的乘客，借助这样外力的帮助车门才能勉强关上。然而当我每天早晨7点左右踏入传说中的上海地铁时，看到的却是空空荡荡的车厢，乘客们几乎是清一色的中学生，由于头天晚上作业的压力，他们大都显得神情呆滞、睡眼惺忪。而此时，很多成年人还依然沉浸在睡梦之中。

当然，到了下午放学时，情况就变得完全不同了。学校附近的网吧开始热闹起来，很多学生急不可待地钻进网吧，畅快地享受了一两个小时的游戏时光之后，才意犹未尽地骑上单车回家。

青少年时期本来应该是人生最活跃、最丰富多彩的时期，但中国的孩子们却很少有机会充分释放自己的青春活力。庞大的人口基数所带来的是严酷的生存竞争，在越来越沉重的升学和未来就业的压力之下，没有哪位家长敢于冒险。很多孩子甚至是从学龄前开始就已被送入那条长长的学校流水线，从此，他们在名义上失去了游戏的权利，他们没有星期天，他们学习着很多莫名其妙的课程，他们开始习惯于在各种排名榜上浮沉，他们为了未来的那口面包而努力读书并尽量改变自己，以便能在最后成为这条流水线上的一个合格产品而为社会所接受。

可是，人的天性能这样轻易地被人为的努力而压制和改变吗？

游戏是人的天性，对于青少年来说更是如此，在那条流水线上他们几乎没有其他的娱乐方式可供选择，而对于电脑和电脑所制造的那个虚拟世界本能的热爱，使他们成了各种电子游戏（街机、电视游戏、掌上游戏、电脑单机游戏、电脑网络游戏等）的最忠实的用户群。

中国游戏产业的烦恼，也就从此开始了。

今年4月份，一些令游戏行业从业者不安的消息相继从政府有关管理部门那里传来。

4月中旬，国家广电总局下发通知要求：“……各级广播电视播出机构一律不得开设电脑网络游戏类栏目，不得播出电脑网络游戏节目。同时，要在相应的节目中宣传电脑网络游戏可能给未成年人健康成长带来的负面影响，积极引导他们正确利用电脑网络的有益功能，正确对待电脑网络游戏。”这条消息在游戏行业和广大玩家群体中引起了强烈震撼。而在最为敏感的游戏产品内容审查方面，文化部又通过一些渠道表示已成立了网络游戏内容审查专家委员会，这个委员会将执行对进口网络游戏的严格审核，同时对目前已取得发行许可的网络游戏重新审查。应该说这条消息对于游戏行业的从业人士更具冲击力，这意味着今后所有从事外版游戏代理运营的公司，都将面临国家新闻出版总署和文化部的双重审核，审批难度大幅上升，审查时间也将大幅延长，这将给游戏的代理运营带来巨大的影响。同时，新闻出版署和文化部对于游戏产品的双重管理，部门间的协调配合就变得极其重要，如果处理不好，将会给初具雏形的中国游戏产业造成严重影响。

其实早在今年2月26日，中共中央和国务院便根据社会的反映下发了《关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，其中要求：“……要积极鼓励、引导、扶持软件开发企业，开发和推广弘扬民族精神、反映时代特点、有益于未成年人健康成长的游戏软件产品。……严格审查面向未成年人的游戏软件内容，查处含有诱发未成年人违法犯罪行为和恐怖、残忍等有害内容的游戏软件产品。……认真落实未成年人不得进入营业性网吧的规定……中小学校园周边200米内不得有互联网上网服务营业场所和电子游戏经营场所……”而广电总局和文化部甚至还包括信息产业部的种种措施，正是贯彻落实中央精神的具体举措。

自从电子游戏这种娱乐方式进入中国以来，便一直扮演着一种尴尬的角色。无论是街机厅、电脑游戏房还是游戏机和网吧，均处于社会的灰色地带，只要一有风吹草动，就会面临社会和政府的打击而陷于灭顶之灾，其主要原因就在于目前在中国大陆，电子游戏的用户群基本上都属于尚未就业的成年人和未成年人，他们基本上没有自主收入来源，同时思维和心智都处于成长和完善的阶段，很容易接受来自于外界的影响。

为什么电子游戏这个产业在中国一直未能健康发展起来？甚至在网络游戏已经展现出惊人的发展速度和巨大潜力并给社会带来了可观的直接和相关产值之后，游戏行业在社会上的地位仍然没有本质的改观？每论及此业内人士往往归因于社会对于电子游戏缺乏了解和认识。不可否认这的确是事实，我们看到甚至是一些非常知名和权威的社会媒体在报道电子游戏相关内容时都会出现很低级的错误。但是，游戏行业本身难道就没有问题么？

长期以来，中国的游戏行业一直不敢正视自己的用户群体主要是由未成年人所构成的这个简单事实。这个行业希望获取高额的利润却又不肯承担起相应的社会责任。我们看到一些网络游戏运营商甚至直接使用赤裸裸的色情和暴力元素来推广自己的产品，其手法之恶俗直逼街头流氓，丝毫不顾及社会影响。在这种情况下，在游戏行业自身便缺乏自尊和自爱精神的大背景下，我们还能期待游戏产业的社会地位高到什么地方去呢？

因此，在游戏产业再次面临政策变数的时刻，这个产业的前途其实就掌握在从业人士自己手里。障碍无法回避，问题必须解决，擦边球于事无补，只有自助者才能得到天助。

泼胆浮海上
埋首一劳工

仙剑奇侠传三外传 问情篇

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星
■发行：寰宇之星 ■上市日期：2004年8月
■推荐度：★★★★☆

十年仙踪走红尘（下）

右弼论“仙剑”

■研发总监&项目制作人 张孝全

《大富翁6》定基础，“仙剑奇侠”转三维


研发总监&项目制作人张孝全的自画形象——骷髅。

2001年，这一年对我的游戏制作生涯来说实在相当关键，离开了熟悉的工作环境，开始面对一个更大更有挑战的游戏制作舞台。

那时得知《仙剑奇侠传三》，这具有传奇意义的续作即将交给上海软星开发，心中甚感不安。一来当时上海软星的研发团队尚处建立初期，许多地方还不够成熟，开发“仙剑”这样级别的游戏有很大压力；二来就是到底要用何种方式来表现新一代的“仙剑”？左思右想，最后我作出一个决定，就是走3D路线。用3D呈现“仙剑”，这一点当时跟毅君争执不下。他身为上海软星最高管理者，对我这具有相当大冒险性的提案持反对意见，讨论了好长一段时间，最后我保证能够建立一个以3D技术为基础的研发团队，他终于点头同意了这一提案。这个决定在当时而言的确很冒险，但是言出必行，接下来我必须要用行动证明当时并非逞口舌之快，而是真有把握！


来自仙三外传的星璇和思堂——妖界双雄，呵呵。

我们需要一个3D引擎，当时全软星集团只有一个3D引擎，并且只用过一套产品，就是《大富翁6》。那个3D引擎是历时2年开发完成的，“大6”是它第一次实际应用的作品，而RPG与PUZ的具体差异相当大，在“仙剑”中是否适用？针对“大6”制作的引擎部分在“仙剑”中能延用多少？加上我个人对3D画面的要求，绝不能忍受变形拉伸的脸部与肢体。讲真话，当时还真是第一次不知道自己将要做的游戏会变成什么样子。


仙三和仙三外传的主人公，两人颇有相似之处呢！

上海软星创业维艰，“仙三”美术黑暗摸索

公司创立初期美术制作也是一个大问题，没人有充足的3D美术制作经验，加上我个人对3D美术制作也算是初期摸索（之前只做过一套3D游戏，更早的都是走2D水墨手法），新进美术人员的挑选也变成一大困扰，要以技术为优先吗？还是按照以往，底子要好要够爱游戏呢？现在回忆，当时为了解决这一连串问题，应该掉了不少头发吧。

接下来就开始了一段不算短的黑暗摸索时期，既然定不出最好的方法，就两相兼顾，都做！有经验的3D美术也挑选，对游戏热爱但有点底子的也要兼顾，用有经验的3D人员作技术研究，用底子较好的尝试风格，当时挑选了许多游戏作为未来的“仙剑”模板，也同时训练美术人员的一些基本3D制作概念，如面数控制、人物模型点与线的排列、手脚头身几个部位的制作方法、贴图的绘制等。别人看似基本简单，我们却是刚刚学习。当时的美术部门没有任何基础做范例，是一步步如同小孩学走一般做出来的。那一年，我们几乎天天12点以后才离开公司，每天查资料，看尽各式各样的游戏画面与图像，一遍又一遍画着改着，我始终没有找到满意的。为此我非常担心，毕竟上海软星是第一次接下如此大的重担，一定要好好扛起，只能成功不能失败。要“对得起玩家，对得起自己”。玩家不会因为我们不擅长就会降低对“仙剑”的要求，也不会因此而原谅一套

不够成熟的作品，除了拼命做好，还是拼命做好。

三维引擎再强化，“仙三”程序多辛苦

确认了使用引擎之后，开始根据“仙三”与“大6”的具体差异做加强，大家一起动脑筋，一同构思一个RPG中所需要实现的技术，加上美术所提的需求、所想要表现的画面效果，当时程序员们辛苦地替这个3D引擎加入了更多的功能，并且建立了“仙三”更深一层的具体需要，其中有：支持镜头6自由度运动、实现立体游戏世界、3D场景自动寻路、物体更平滑真实的行为之自然物理运算……在后来的实际制作中，在预先计算光源与自动寻路上面可真是碰了满头包。除了修正Bug，还要配合美术效果。该怎样制作优良的图形输出工具以方便确认最后的效果？工作流程又如何？以上大小繁杂事务要开始一个个克服，这不同于初期的无助，这段时间更多是对于能否实现预期效果的担忧。


沉默寡言的男性？都是有故事的苦命人。

程序在人物自动寻路上真是煞费苦心，目的是为了在情节中人物走位不乱，玩家运行游戏时人物能够行动顺畅，这要考量许多问题。起步初始速度多快？人物转身是快是慢？操作流畅关系到玩家玩起来的心情，画面再美，故事再动人，但是操作不畅，玩家一样会失去耐心。最终在功能一点点的强化之下，游戏慢慢完整起来，看着它逐渐成长，我也终于能够安心地睡一觉了。

中国水墨粉彩风，立体场景探游戏

经过多方尝试、摸索，最终“仙三”舍弃了传统以材质或照片运用的贴图方式，完全改用手绘，除非必要则不使用传统照片贴图。这方法营造出既中国，又不失卡通的可爱“仙剑”，当时我们称它为“中国水墨粉彩风”。

房屋与人物的比例订制完全比照“仙剑一”当年介于2头身Q版与7头身正常比例之间的3.5头身，这样人物显得饱满，有亲和力。为了服务“仙剑”系列的众多女性玩家，这种中性的风格更能吸引她们的认同，但不至于做到太过“柔美”让男性玩家们望而生畏。

迷宫的美术设计也是一项大难题。在设计上，遇到一个障碍，就是仙剑迷宫要不要维持以往的难度？有玩家说很有挑战，有玩家说好难，所以这次利用3D来解决2D难以表现的种种玩法，让游戏变得又简单又有挑战性。以这个思想原点为基础，配合企划的创意，立体勾勒出各式各样有趣的地形与迷宫，传统的迷宫是在2D平面上思考，“仙三”转为立体空间，在发挥立体空间的优势下，迷宫会变得有点难但很有趣。

程序问题坚持修正，坚持完美绝不放弃

这次“仙三”程序实践的东西极多，也相当庞杂，后期难免产生部分Bug。当时在场景输出后遇到一个大麻烦，就是光源特效图层的运算出现破损现象，影子好像剪刀剪过一样不自然，后来程序不断调试，加上美术重新输出场景，重新分割剪切，才做出今天大家看到的“仙三”城镇、迷宫等漂亮场景。

再者，透明信道也出现排序上的问题，树叶、水流无法重叠，只要互相重叠就会出现透空的怪异画面，程序重新制作排序。这说来简单，但也意味着需要大量返工，当时为此日夜加班重改，我也陪着大伙天天伤脑筋，协助测试并且找出有问题的对象与人物。测试强度随着时间一天一天加强，大伙回家也越来越晚，最后2个月，为了不出现重大问题，每天都工作到两三点。不过，再累都不怕，当游戏送到玩家手上，得到一片好评时，这种辛苦早就丢到九霄云外，有的想法只是“好险好险，幸好咱们当初坚持下来了！”

人物动态真实感，手绘头像“仙剑”风

后期配合程序冒出的大量修改与重制就不提了，后期遇到的最大挑战有二，一是动作要鲜活，二是人物头像制作手法。后期企划编辑剧情时发现人物动作不能恰当表达当时的情绪，为了能达到企划预期的剧情效果，事到如今也只能加上更多的动作，所有人物的喜怒哀乐，都通过各种动作表达得更加有趣与灵活。“仙三”转变成3D，在测试期间有许多人看不习惯，说失去了一种感觉，但说不出来缺了什么？我们该如何找回那种2D的感觉？这时最早期的一个决定产生了关键影响，就是加入人物头像，把过去人物对话时会出现2D头像的做法延续下来。这决定当时有不少人质疑：既然是全3D，


同为靓丽的女主角，温慧和雪见却又有太多的不同。


这是仙三和仙三外传的花楹形象，很可爱吧。

那2D图像会不会产生不协调感？但是现阶段已经没有时间实验了。大量时间用在风格确立与脸部表情的不断推敲上，一遍又一遍改动，最后当新测试版本加入头像后，那种与过去旧“仙剑”严重疏离的感觉消失了！时间紧迫，这个决定只能成功不可失败。最后我们达到了预想的效果，得到了玩家的认同，现在想来确实相当惊险。

是非成败软星谨记，“仙剑奇侠”超越自己

经过了那么多挑战与冒险，最后“仙三”热热闹闹上市了，玩家反应有正面的，也有负面的，但总体来看还是相当成功的。算算总销量有40万套，但是上海软星不会因此自满，因为我们知道在游戏这个领域我们身处的位置，现在的程序技术、游戏的玩法与画面还有更多要加强和提高的。

姚仙希望“仙剑”能做到18代……哈哈，但在这之中需要我们不断进步才不会遭到玩家遗弃，才能让“仙剑”的生命不断延续下去。做国产游戏，在内忧外患的挑战之下坚持，是需要使命感与毅力的。未来的“仙剑”会是什么样子？依我看，“仙剑”不应该被框架锁住，它有着多变与刚柔并济的先天优势，它可以爱得缠绵悱恻，也能战得轰轰烈烈。未来的“仙剑”需要进行的是创造与承袭两者并重的工作。

多年前朋友玩着FF7的时候说：这是游戏的极限了吧。在那个时期，FF7的确是一款顶级大作，但是时间证明了这种想法是幼稚的，时至今日，还有谁会认为没有游戏能超越FF7呢？唯一存留下来的是当时的感动与那段游戏时光的美好回忆。相信，“仙剑”也会如此！


这……蓝白色组合，意义不明。

游戏世界会永远不断进化，未来“仙剑”的世界观会随着一篇篇精采的故事而更加完整，“仙剑”的虚拟世界会更加立体。伴随着技术的精进，可以想见每次推出新的“仙剑”都会有着更明显的提升，能到什么程度我也不知道，也许，永远也没有底限吧。

左辅对你说——游戏殿堂篇

■副总&项目监制 张毅君


项目监制&副总张毅君的卡通超人形象。

如今，想要进入游戏业的年青人越来越多，面对这些热爱游戏且有志于此的人们，我想对你们说的是：

游戏殿堂如同爱因斯坦形容的科学殿堂，有各种各样的人，有的人为研发而研发，有的则为名利而研发，有些根本是商人，能力强但最后自己当老板当官，慢慢也忘记研发这回事，更有些没目标的人，嘴上爱游戏，但不能吃苦，面对压力选择逃避。这些人来来去去，不是殿堂常客，最后支撑殿堂的只是很少一部分人，这些人——为了游戏而研发！


花楹与蓬絮，一对小淑女！？

所有强大的人类文明都是从刻苦耐劳与坚强意志中诞生的，例如殷商、埃及、罗马。如研发人员不懂保持“坚持始终与操守”的精神，我认为华人游戏产业之路还很艰辛。各位玩家如想进入游戏行业，那先问问自己有无坚强的意志力！如想华人游戏超日赶美，那先想如果你是研发人员，在盗版猖獗情况下如何自处？有些话可能玩家不一定爱听，但对的事总要有人做。最后赠给大家我13年不变的座右铭：“不招人忌是庸才，能受天磨是好汉。”与各位共勉之！

外粗内秀的除魔战士

《恐惧杀手》评析

PAINKILLER
HEAVEN'S GOT A HITMAN

■贵州 yago

近来的PC游戏越来越强调谋略和团队要素，即使是以动作性起家的FPS们也纷纷给自己搭上一块策略或角色扮演的花头巾，但在这股文绉绉的时尚潮流中仍有几个粗鲁的莽汉跳将出来，把一份无拘无束而又淋漓尽致的快乐奉献给玩家们。这些莽汉中的一位就是《恐惧杀手》——由波兰People Can Fly公司开发的第一人称视角射击大作，在游戏中玩家不用绞尽脑汁搞什么高科技潜行偷袭，也不需要担心手下队员的生命值和弹药补给，你甚至连一位伙伴都没有，从头到尾是完全线性发展的剧情，直线的这头是起点，那一头是通关，你要么撑到结局，要么就死于妖魔鬼怪的尖牙利爪下，没有第3种结局。

习惯了运筹帷幄的玩家对这款游戏可能会先给一个不屑的眼神，但《恐惧杀手》绝不是他们想象的那种四肢发达头脑简单的货色，无论剧情、画面、音效还是操作手感上，这款游戏都不逊色于当今的任何顶级大作。玩家所扮演的主角丹尼尔·嘉纳因意外死于车祸来到天堂与地狱之间的炼狱区，他在这里与无数厉鬼们战斗着，希望能抵达天堂与妻子团聚。经过30年的煎熬之后，恶魔领主萨缪尔出现在丹尼尔面前提出合作，原来地狱亡灵大军在魔王路西法及手下四大将军带领下，正准备通过炼狱区向天堂发起进攻。如果能消灭恶魔军团，丹尼尔将获得升入天堂与妻子团聚的资格。我们的主人公接下了这份差事，单枪匹马挑战整个恶魔军团的地狱圣战由此开始。但当最终打败魔王路西法后，丹尼尔才发现事情远没有表面上那样简单，不但自己甚至连路西法都掉入阴谋篡位的恶魔将军阿雷斯特的陷阱。游戏所蕴含的浓郁宗教色彩让国内玩家多少感到有些诡异晦涩，但不可否认这仍然是个很有吸引力的故事。虽然丹尼尔成功踏上了天堂之路，但故事显然没有结束，这样的安排也许又为资料片或续集作了铺垫。

最挑剔的玩家也不能不承认，本作的图像即使在近期的3D大作中也算是出类拔萃的，顶点和像素着色系统配合凹凸贴图技术在屏幕上营造出一个阴森恐怖的虚幻世界——鬼气森森的墓地，群妖肆虐的魔窟，荒无人烟的村镇，残败破旧的教堂，令人毛骨悚然的疯人院等场景都让你毫不怀疑，这就是炼狱。尤为难得的是，这款游戏对硬件配置的要求并不苛刻，大多数拥有低档显卡的朋友同样可在牺牲一些特效的前提下获得相当流畅的运行效果。《恐惧杀手》采用的是People Can Fly自行开发的主体引擎PAIN，此外还引入了HAVOK物理引擎以表现更真实的战斗场面。据说即将上市的《半条命2》也用了HAVOK引擎，这个物理引擎在本作中可谓尽显光彩，当玩家发射木桩把怪物钉到墙上摇来晃去时，你所看到的就是HAVOK的表现。5种现实中从未见过的除魔武器在射击时表现得非常逼真，光怪陆离的爆炸不但在视觉上颇具特色，妖怪们的尸体残肢还会在物理系统作用下伴随着血沫四散抛飞，有时候都搞不懂既然是鬼怎么来那么多血？纯粹的射击游戏素有“粗制滥造”之恶名，《恐惧杀手》也许没有《孤岛惊魂》那样独具创意的天堂美景，可能在细节上也不如今夏登场的DOOMⅢ，但它的画面却足以让大多自夸有深邃内涵的游戏为之汗颜。

这款游戏本质上是一款纯射击型作品，它其实很像以前的《英雄萨姆》，在第1章第3关中出现的高举炸药桶狂奔的怪物显然模仿了《英雄萨姆》的创意。但《恐惧杀手》做得比《英雄萨姆》更好，各种邪恶坏蛋的鬼魂几乎全在这里亮相——中世纪女巫、疯狂的僧侣、自杀攻击的忍者、纳粹党徒的亡灵，还有各种叫不出名称的怪兽，而玩家要做的就

精品 总评 8.5

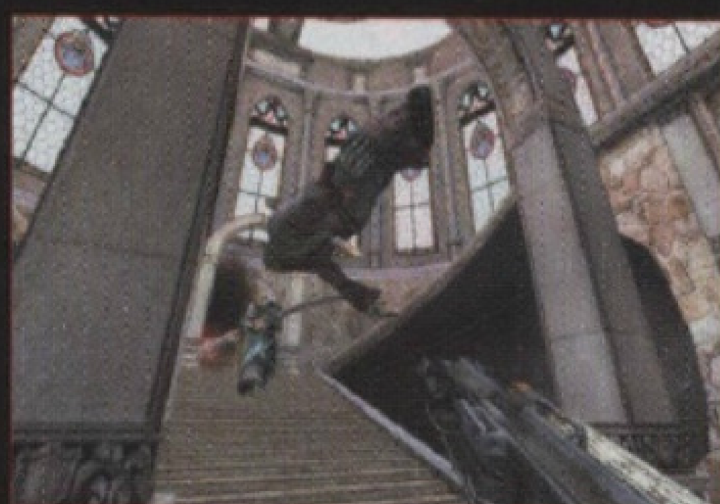
😊 爽快的射击感，丰富的隐藏要素，画面音效都很出色，真是一款刺激的游戏。

☹ 画风阴暗，游戏节奏单一，时间一长很容易让人感到疲惫。

制作	People Can Fly
发行	Dreamcatcher/北京空间互动
载体	CD×2
类型	主视角射击
语言	英文
环境	Win98 SE/Me/2000/XP




木桩枪打得骷髅们上下翻飞。

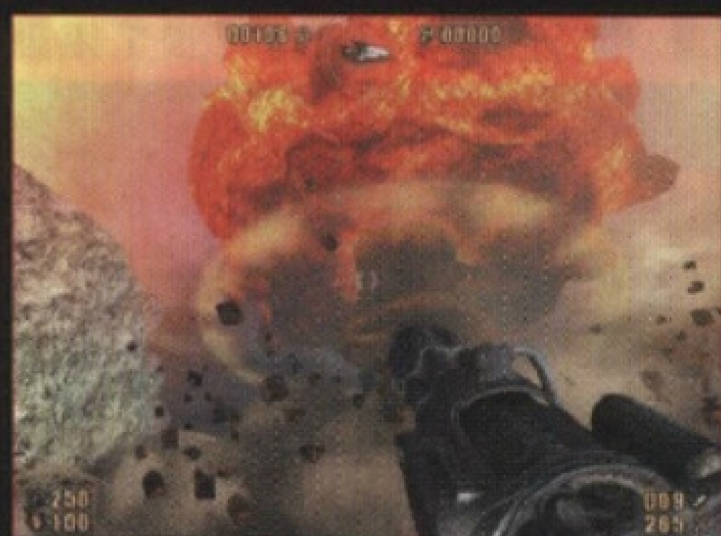

被穿透的恶魔僧侣。


僵尸骑士看上去很恐怖。


死亡派对中的最后一位敌人。


杀机四伏的鬼域。


世界要毁灭了吗?


酷似原子弹的爆炸效果。


黑白画面慢镜头的超强模式下可看到隐身BOSS。

是在这帮万恶的敌群中杀出一条血路，除了射击还是射击。奔跑和闪避中应该选哪条路都不用你操心，消灭了身边的所有敌人后，屏幕正上方的雷达指针会告诉你该去的方向。就连敌人出现时背景音乐都会变成节奏感极强的重金属摇滚，哪怕玩家没看到敌人，耳朵一听就知道危险已降临。战斗中的大部分时间玩家都陷于重重包围之中，总有那么两三秒钟你会觉得无穷无尽的敌人几乎要把自己淹没，你只能依靠敏捷身法躲开密如雨点的攻击，在几乎是本能的游走奔逃中灵活变换武器的不同射击模式，力争在穷途末路之前让敌人尸横遍野。这种不需要理性思维的射击快感大概只在FPS游戏的上古时代才有过，尽管粗鄙尽管原始但在劫后余生中却有一种难以言状的痛快，这份激情与策略经营的精打细算和秘密潜入的深谋远虑不可同日而语，只有亲身投入到残酷战斗中的玩家才能顿悟，这才是动作游戏的至高享受。俗话说成也萧何败也萧何，单纯的高强度射击虽然能提供惊心动魄的刺激，但长时间重复操作也难免会让大多数玩家感到身心疲惫。为配合地狱战场的设定，本作的画面仍侧重于阴暗风格，能在这样的环境下一口气坚持三四个小时的玩家实在是少之又少。

《恐惧杀手》在单人模式下共有5章24关，某些关卡需要玩家在较高难度下才能进入。在中等难度的Insomnia级别下大部分玩家可能都会有胆战心惊的感觉，但对FPS深有造诣并具备眩晕免疫能力的朋友却可在10小时内爆机，可见这个游戏其实并不长，但它的重复可玩性却相当高。这是因为游戏中的每一关都暗藏了大量玄机，有时是几个黄金圣杯，有时是一些难以到达的秘密地点，细心的玩家找到它们后可获得特殊奖励，但这些奖励中最大的兴奋应该是那24张塔罗牌。每一张塔罗牌都代表着一种特殊技能，在每关开始前都会列出获得塔罗牌的条件，例如在限定时间内过关，或生命不能低于指定值，或必须不穿护甲过关，甚至只能用某种武器杀敌等。这些条件有的简单到极点，有的则荒谬到变态，到目前为止笔者还没有见过哪位朋友在不修改的情况下攒齐全部24张塔罗牌。每一关结束后如果完成指定条件即可获得一张塔罗牌，将获得的塔罗牌嵌入主角的牌槽即可让主角在下一关战斗中具有牌上注明的特技，这些技能将为玩家闯关除魔的战斗增添更多额外的乐趣。塔罗牌的特殊技能分为被动和主动两种，被动类的像远距离吸魂术或增加生命值上限到150等都不需要玩家干涉即可自行发挥作用，主动类的技能每关只能使用一次，而且必须要3张以上成套使用，玩家可根据需要合理搭配，如提高伤害、加速加抗甚至让时间流动减慢等。塔罗牌的另一特点是装备到牌槽中时需要花费一定数量的金币，越是高级的塔罗牌要价越高，这就为玩家在游戏中砸烂木桶收集金币提供了一个合理的动机。以塔罗牌为首的隐藏要素为这款单纯的射击游戏注入了新鲜活力，为收集宝物或完成指定任务，玩家会不断重复着某一关的战斗，幸好通常情况下一关只需要四五分钟即可搞定，而一旦成功获得塔罗牌，玩家们又找到了重复游戏的新理由。

说《恐惧杀手》超越《英雄萨姆》并非信口胡诌，People Can Fly的功力也非只有塔罗牌这两下子，游戏中还有很多细微的设定为战斗中的玩家提供了多样化的感受，例如5种武器都有两种射击模式，尤其是第1种武器看似简单，但实际上可以组合出4种攻击模式，如何在战斗中针对不同敌人采取最具效果的攻击就要看玩家的观察分析能力了。当妖怪被消灭后会留下一束绿色的闪光魂魄，收集它们可恢复玩家的生命值，但收集到一定数量魂魄后，玩家将暂时变身为攻击力超强的大恶魔，整个画面会变成黑白色，敌人的动作也变得模糊而缓慢，只需轻轻一下就能让妖怪们灰飞烟灭，这种类似子弹时间的超酷玩法无疑很有吸引力。即使是激烈的战斗本身也并非无章可循，包括路西法在内的5位魔界BOSS不仅外形给人留下深刻印象，要打败他们也不是光靠玩命倾泄弹雨就行，这些BOSS都有难以觉察到的弱点，例如对付最后的路西法就不能直接攻击，玩家要通过射击陨石和大刀使其反弹回去即可轻松制胜。

只凭外表无法判断一个人，对游戏来说也一样，看似简单的《恐惧杀手》其实并不简单，华丽的图像和多元化玩法将动作射击的快乐升华到一个更高层次，玩家们尤其是真正的FPS爱好者没有理由错过这场与恶魔的战斗。

The I of The DRAGON

高贵的体验《龙之国度》

Primal Software制作的《龙之国度》（The I of the Dragon），是一款以龙为主题的动作角色扮演游戏，这样的选材在以往的同类作品中并不多见，其内容上的独特之处引起了玩家和评论者们的广泛关注。创意是游戏的灵魂。在玩家面前展示出一个奇幻的神话世界，并且用龙的视角、龙的观点去感知它，并与之互动，这样的构思无论能否成功实现，其本身都是相当富于想象力的。龙，这种传说中的神奇动物，以其强大而可怕的力量、翱翔云端的矫健身姿，寄托了人们的无数渴求与美妙幻想。在游戏中成功实现这种梦想，对于大部分玩家都有不小的吸引力。毕竟除了飞行模拟游戏之外，能让我们自由地在天空中驰骋的机会实在是少之又少，而且我们将要操纵的，还是一只会喷火、会施法术的庞然大物，是在奇幻世界的生物体系中处于最高一级的——龙，这不能不说是一件很令人感兴趣的事情。

■游侠创作室 Jeser



俯瞰的快感与简便的操作

在游戏中，玩家操作龙可轻松飞越地图中的任何一片区域，无论是山丘、河流，还是森林、草原，在高空中看下去都犹如一个个沙盘模型。每个关卡内的地图范围看起来较为有限，但其绝对面积并不小，地上的人类和怪兽要穿越一张地图可能得跑上半天，可这如果放在一只飞龙眼里，恐怕就得成比例缩小了。不同地图之间的切换，是利用关卡中的传送门，这些方便的装置同时也让巨龙们失去了不少旅行的乐趣。另外，龙飞行的最大高度并不是很夸张，还不能达到冲上云霄、俯视全局的效果，当然这和巨龙们缓慢的上升速度有关，即使升限设定得很高，恐怕也很少会有玩家单纯为了看风景，耐心地等它拍动着翅膀一点一点爬升上去。

《龙之国度》中设定了几种不同种类的龙，分别拥有各自的特殊能力，如会喷火的Annoth、会精通召唤术的Morrogh等。虽然同为一种生物，但不同的龙进行游戏的方式却相差很大，这种拓展容量的手段是此类作品的保留节目，并不足为奇。不过话又说回来，既然都是龙，相互之间自然也会有很多共性，吃掉从地上抓起来的生物补充生命就是一例：俯冲后抓住目标，然后再腾空而起，飞到一个安全的地方，悬停在空中静心享用。这样的设计让人感到新鲜有趣，很符合龙的生活习性和身体特点，也能借此研究出一些另类的攻击策略。总之，游戏在围绕“龙”的相关设定上，做出了很多自己的特色，任何一个刚开始接触它的普通玩家，都可以很快体会到这确实是一个“龙”的游戏。如果说角色的设定只是作出了基本的架构，那么战斗与任务就是填充内容的实质性元素，玩家的游戏时



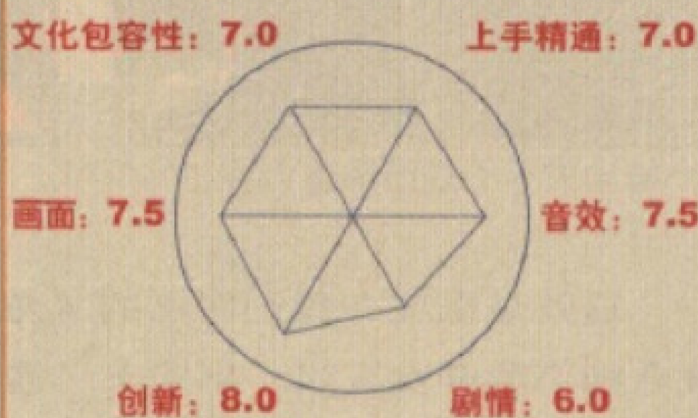




良品 总评 7.0

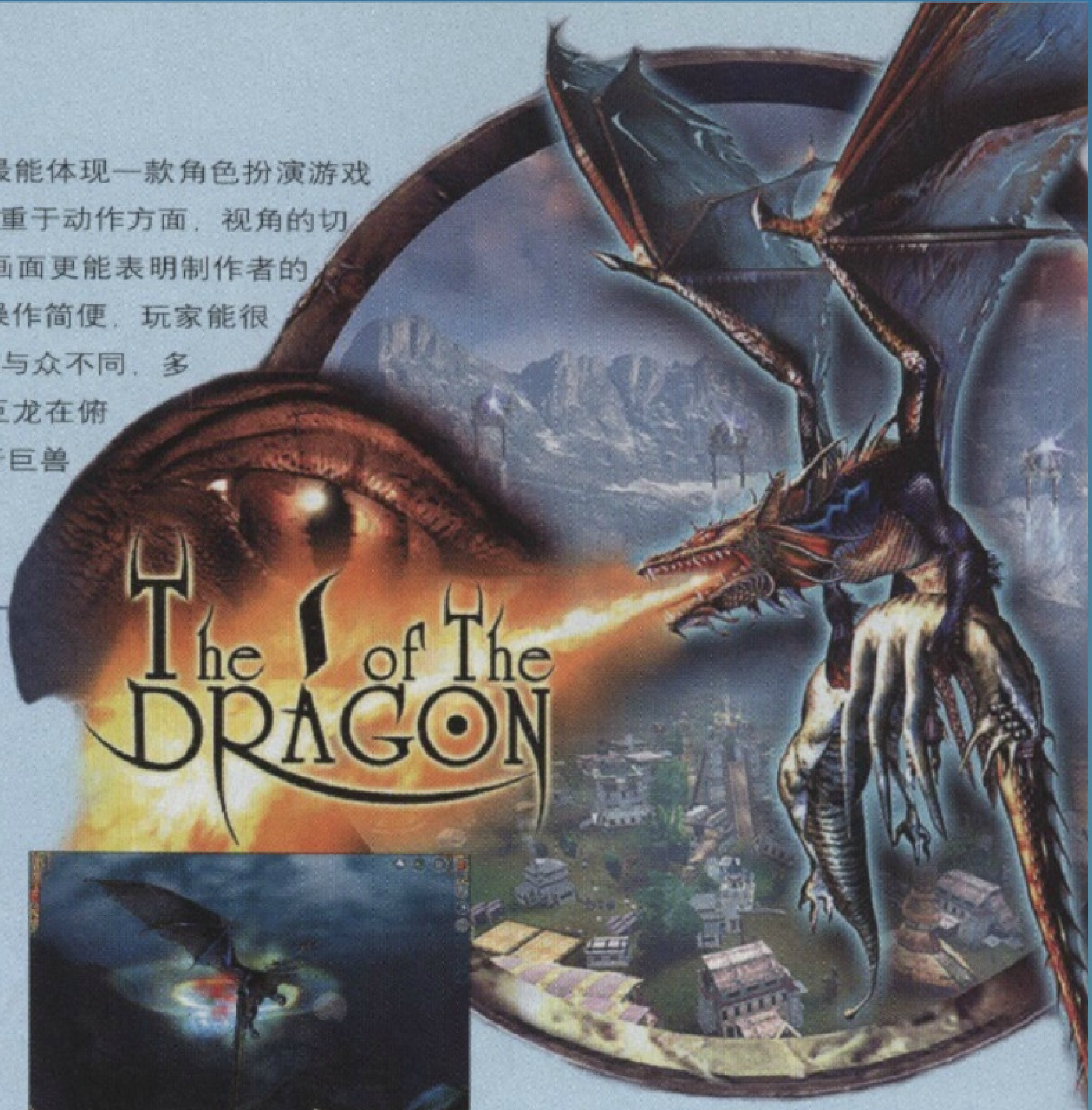
☺	游戏的主题很有新意，容易上手，能给玩家带来与众不同的感觉。
☹	没有太多的好点子撑起游戏的主题，缺乏更深的吸引力。

制作	Primal Software
发行	Strategy First
载体	CD×2
类型	动作角色扮演
语言	英文
环境	Win98 SE/Me/2000/XP



左图：技能的数量是很多的。
中图：巨龙的动作魄力与动感十足。
右图：龙的刻画十分细致。

间几乎都是花在攻击敌人和完成任务上的，这也是最能体现一款角色扮演游戏的可玩性和趣味性的地方。《龙之国度》显然更加偏重于动作方面，视角的切换、关卡间的相对独立性，甚至键位的设置，都比画面更能表明制作者的意图，由此带来的好处是非常明显的，上手容易，操作简便，玩家能很快适应游戏的环境。在空中飞行、盘旋与战斗的感觉与众不同，多种攻击方式体现出龙族的强大战斗力，如果能改进巨龙在俯冲和爬升时的姿势、角度与速度，加强表现这种飞行巨兽凶猛的一面，相信会让战斗部分更加刺激。





任务平平，声光尚可

相对而言，游戏在任务方面则表现平平，无论是数量、种类，还是事件之间的衔接，其策划水平只是勉强合格，让人感觉故事情节并不完整，精彩程度和可信度不够。除了这些以外，人物培养系统在角色扮演游戏中同样是衡量作品质量的重要标准，技能与等级不仅意味着更强的力量和更炫的法术，最重要的是玩家获得的培养角色的乐趣，这种持久性的意识有时足以使人们容忍游戏在其他方面的一些小缺陷。具体到《龙之国度》，其中技能的数量不少，角色培养亦有相当的自由度，我们可通过很多途径塑造出一只力量强大的龙，其在释放不同的魔法和技能时动作都很逼真，巨大的翅膀和爪子强有力的挥动令人生畏。此外，游戏中的城堡也是能升级的，可理解为另一种培养形式，但要是有一个真正的“龙穴”，一定会让巨龙们更有归属感。在耐玩性方面，游戏在很多地方做得不错，但故事内涵上的的欠缺也着实让人感到遗憾，较为单调的战斗过程，又没有精彩剧情的牵引，难免会令人生厌。看起来，要创造出一部易于上手，且剧情与游戏性俱佳的作品确实不是一件容易的事情，即使有了绝妙的创意，也不应该忽略最为基础和传统的东西。

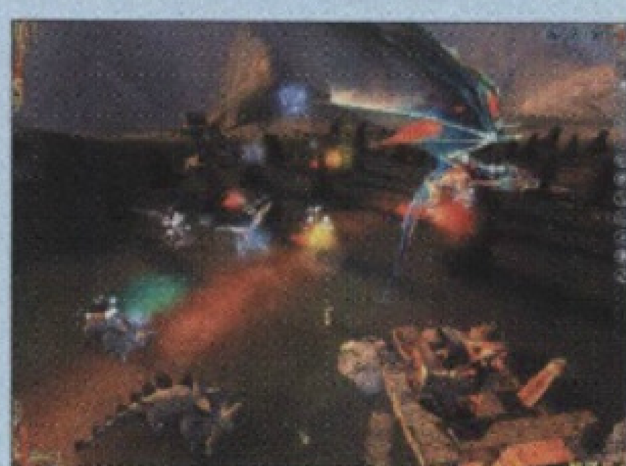
近年来，随着绘图技术的进步，角色扮演游戏的制作者们也开始越来越多地依赖图像质量和光影效果来提升游戏自身的表现力。《龙之国度》当然也不例外，游戏尤其在龙的身体描绘上下了很大的功夫，富有质感的鳞甲、粗壮的尾巴、脉络分明的翅膀、脊背和脖颈处的锋利倒刺都充满魄力，对巨龙头部的刻画更是十分细致和到位，“龙”的形象在多边形的塑造下仍然生动无比。再把视线投到周围的环境之中，地面上的怪物和物件自然比不上主角那么突出，所使用的多边形数量和光影变化也少得多，但敌人放出的魔法仍然是很漂亮。可以看出，制作者本来就是以“龙”为中心来进行表现的，所以即使远处的景物和色彩略显简略，倒也无可厚非，这种节约资源，最大化利用机能的措施，会让游戏在较低配置的机器上执行得更为流畅。《龙之国度》的界面给人留下了深刻的印象，在经过独特的设计和添加了光影效果之后，让游戏菜单看起来很有一些玄幻色彩，故事的世界观表露无遗。而在游戏进行的界面中，各种指示条、按钮和技能图标分散在屏幕的四周，丝毫不会影响到玩家的视线。


月光下的巨兽。

在选择了这样一个特殊的主题之后，声音的重要性被再次提了上来，龙族的威严与庄重，几乎必须要通过交响乐来烘托，铿锵有力、慷慨激昂的音乐总是带给人们无数的豪情，再加上巨龙低沉的怒吼和翅膀扇动时的呼呼风声，所有的这些高质量的声音素材，都对游戏成功勾勒出“龙”的立体形象起到了关键的作用。同图形方面一样，游戏的音效也也围绕龙来做文章，不仅龙的啸声令人震撼，即使是被龙的利爪抓住的生物，叫声也让人感到分外凄惨。


每个关卡的地图都有边界。


人类的建筑，包括供龙栖息的祭坛。


释放各种技能，真正的感受到了自己的强大。

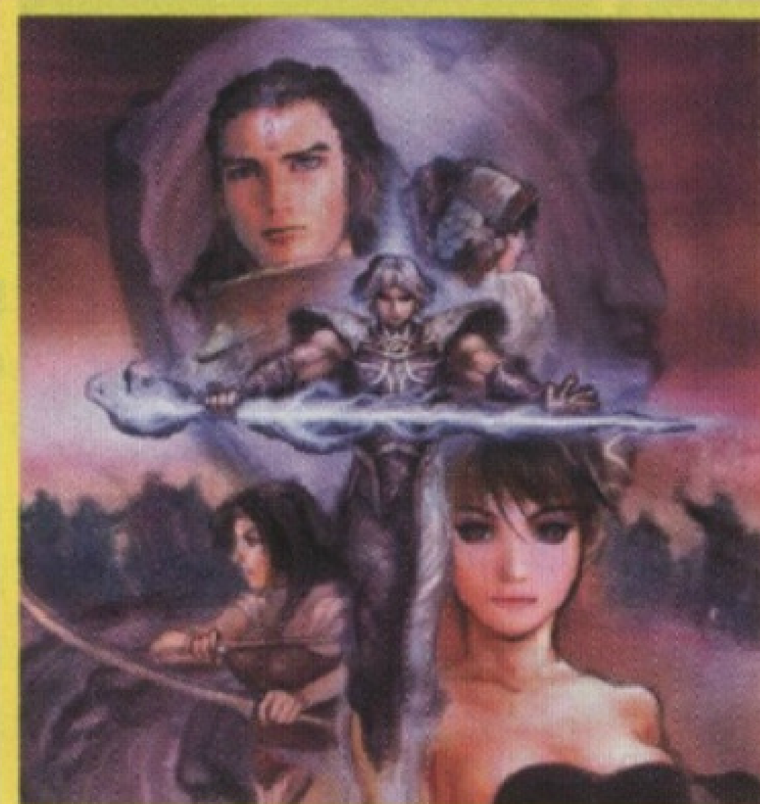

选择所控制的龙。

这就是出现在我们面前的《龙之国度》，一款华丽的给人以强烈的动作游戏感觉的作品。制作小组并不是缺乏经验、不注重细节的开发人员，事实上，游戏中的很多设计都足以让人称道。或许是制作理念上的差异，让《龙之国度》被打造成了动作因素远远多于故事叙述和角色扮演的游戏作品，但它仍然具有一套完整的技能系统，和足够成为优秀游戏的潜力。在游戏的制作水平获得长足的进步之后，我们不希望随着开发人员和游戏系统的日趋成熟，作品的内涵却丢失。从总的来看，大到整个故事世界的勾画，小到细微之处的操作感觉，《龙之国度》的表现虽然还算合格，但是相比玩家对这个新奇游戏创意所抱的期待而言，游戏给予的回报实在是不够多。

真·封神演义

又名：《荡神志》

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）



《真·封神演义》的故事发生在先秦时代，将《封神演义》里的神话人物重新组织，形成游离于《封神演义》之外的故事架构，整体气氛营造算是蛮成功的。游戏以现代化的对白来刻画角色的鲜明个性，像龙吉的任性蛮横、哪吒的风趣幽默、土行孙的愚钝痴情等，都在对话中表露无遗，他们的性格冲突也成为紧张战斗之余的一道甜点。游戏画面虽不如某些国外游戏精美细致，但对于国产游戏来说则是值得赞赏的，很多的场景气势恢宏，颇有大将之风。战斗表现流畅而有气势，可以体会到在千军万马中搏杀的快感。战斗中可以运用各种武器技能、属性魔法和法宝道具，策略的运用成为致胜关键。但是由于游戏在剧情的连续性上有所不足，很多任务没有足够的提示，全凭玩家去碰，再加上场景地图宏大，因此为了触发一个事件往往要浪费很多时间，不过仍可算得上是近期国产游戏中的佳作。作为玩家的我们，不论是对国产游戏还是对于刚出道的戏魔师，还是应该多一份支持少一点苛责，只有在足够的成长空间里才会诞生出我们想要的游戏。期待戏魔师能改善现有的游戏引擎，制作出更精良的国产游戏。

良品 总评 7.3

制作	戏魔师
发行	英特卫/北京欢乐星空
载体	DVD X 1
类型	动作角色扮演
语言	中文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

文化包容性：7.5　上手精通：8　画面：7　音效：7　创新：7.5　剧情：7

配置要求	
CPU	Pentium Ⅲ 800MHz
内存	128MB
显卡	32MB以上
硬盘	1GB

淫诗犯颜 女娲神降妖惑国　悲怀赎罪 伯邑考而君陷狱

商朝末年，纣王暴戾无道，在女娲庙公然亵渎女娲娘娘，女娲大怒派出九尾妖狐等三人颠覆商朝。

西伯侯姬昌被纣王所囚，伯邑考前往朝歌替父赎罪，妲己见其丰姿俊雅进行挑逗，伯邑考念及亲人安危不为所动。到大殿见到纣王，在晋献浴火凤凰的时候，凤凰感觉到妲己身上所弥散的妖气纵身擒扑，纣王大惊挥掌将之击杀，并吩咐禁卫军对伯邑考用炮烙之刑，伯邑考不愿做无谓的牺牲，只身杀出大殿。

大殿外的战斗不必与禁卫军纠缠，一直跑到内城大门可触发剧情，打倒禁军守卫将姬夫人和湘儿救下，得知夫人惊动胎气即将临盆，一起逃出内城甩开一群枪兵找到一间小屋躲避。伯邑考到屋外阻敌，这时将龙剑装备到手上与敌人展开正面交锋，普通士兵两剑一个，五色神牛最后解决。杀完敌人姜子牙现身，两人回到屋里见姬夫人已产下一子。这时妲己率梅山七妖围攻木屋，伯邑考出屋应战。姬夫人为婴儿取名刃心，托付姜子牙带往终南山找云中子寄养。

屋外的战斗只要伯邑考跑动1分钟即可结束，最后伯邑考被妲己抓到小屋中，夫妻两人双双受制，招妖幡也被其所夺。

火光烛天 失家园一夕成冢　妖氛漫野 寻神庙双剑合璧

18年后，终南山的云刃心已经长成健硕的小伙子，山中的岁月使之对外界有着无限的向往。听小僮金霞说有道人找云中子，于是来到正厅与云中子谈话得到一张解咒符，奉命往后山钟乳石洞寻找即将修炼成形的千年白玉菇。

先到丹房找金霞谈话，帮吴家炼药的话需要橘皮，跑到屋后在树根箱子内可找到。回到屋里炼成顺肠丸，然后到村里的河边交给吴大娘。

支线剧情：

1.与沈大叔谈话，夸他唱歌中气十足，得到青铜剑。

2.在村里李勇在向小玉逼婚，帮助李鹏替小玉解围。

3.来到村长家，得知村里来了不速之客，好像在寻找什么，得到一副轻型青铜战甲。

4.在村北找陶姐谈话，得到土窖鸡。

来到后山路口遇到一群寻宝的人，拿这些强盗提升一下等级，将升级点数分配好。到峡谷使用解咒符消除封印，进山坳杀狼，往前在洞口遇到一只黄老虎，打败它后进石乳山洞杀尸蝠，接着出现的怪物不再攻击。在东边的道上发现道德天尊的尸体，阅读石墙的文字后上



云刃心与云中子谈话得到一张解咒符。



打败白玉菇后放其逃生。



金霞居然出手偷袭云中子。



成为昆仑弟子后发现龙吉也是天尊的徒弟。



在昆仑山撮合普贤真人和慈航师父的美事。



云刃心被骗入镇妖塔寻找冥府破军。

前祭拜，得到术者指环。往前走出现蓝绿两色的茹精，杀掉一定数量便不再攻击。在里边找千年白玉菇开战，沿坡道跑到上层直接打菇王，在菇精密集时使用必杀剑术。打败白玉菇后有两个选择，若放其逃生可得到铃首剑，之后在朝歌城外可遇到它并得到协助。

离开山谷将封印恢复，往前遇到西岐重甲兵，杀掉后回到村庄，发现这里已被烧成一片废墟，杀掉围攻的士兵赶到村北的凉亭找到村民，将他们带往后山避难。回到村里杀掉姜子牙的刀枪兵，到家里找到负伤的云中子，然后到村庄的桥边找到金霞，不料这小僮居然出手偷袭云中子。这时龙须虎率兵追到，由于云中子负伤只有云刃心出战，受到围攻时要速战速决，尽量运用必杀来打群体。将敌人杀光后过桥朝祭坛跑去，使用祭坛的暗道逃离终南山。

来到山谷先杀掉一群老虎和强盗，与云中子对话后前往神木村。到客栈听老板说不久前一位道人慌张地离开这里，曾留下口信到古庙等候云中子。步出客栈遇到一群杀手，两人联手将其消灭。往峡谷附近找到古庙，看到浮世仙身中埋伏毙命，接着云刃心单挑现身的龙须虎，眼看不支的龙须虎将云中子击倒逃走。云中子临死前将云刃心的身世告知，并嘱其将封神榜送给昆仑山的元始天尊。

将义父掩埋后回到客栈，遇到龙吉姑娘在教训一名小偷，交谈后两人结伴在村中逛起来，并向村人打听前往昆仑山的路径，村人王老头说在迷雾森林的神庙里有一暗道。由村庄过桥进入森林，一路往地图东南方杀过去就可望到神庙了。在神庙前看到李锦将军率领一群术士和猎户在围捕一只四不像，龙吉上前说四不像是森林的守护神，和云刃心一起与官兵对战起来，战斗时限是3分钟，只要集中力量打倒李锦即可。将官兵和猎户打发后龙吉匆忙离队，云刃心与空中的四不像对话，进入打开的昆仑山通道。

仙山飘渺 师承昆仑习术法
妖塔迷离 宝传冥王释妖生

来到昆仑的天空之岛看到幻梦般的景象，宛如置身人间仙境。往前走在渡口遇到一位纸扎人，替他破译纸条上的字句，回答他这是个字谜，谜底是"明儿辰时亭上见"。乘渡船来到中央的小岛，打败4个黑练气士后，蓝袍散人现身将云刃心接入玉虚宫。

见到元始天尊后成为昆仑山弟子，向十二天尊学习武功，先前遇到的龙吉姑娘竟然也是天尊的徒弟。离开玉虚宫前往东方的水火岛练习五行大法，在途中可找剑童购买装备，其中的龙剑可是父亲伯邑考用过的武器哦。往岛的西边走有一条通道往破天亭，在亭边找到散心的龙吉，谈话后两人不欢而散。沿山道往北方行进，杀掉一群灵兽后在不远处找到一个圆台，由此前往水火岛。向燃灯道人学习火系魔法，沿坡道过木桥向玉鼎真人学习水系魔法，按原路回去在路上打败熔岩精完成水系的试炼。

离开水火岛往东北走，在灵兽地打败凤凰和麒麟来到土金木岛，向黄龙真人学习金系魔法，击败矿怪完成火系试炼。向惧留孙学习土系魔法，打败石精完成木系试炼。向道行天尊学习木系魔法，打败木精完成金系试炼。最后返回到水火岛打冰精完成土系的试炼，在完成五行魔法和试炼后分别找5位师父对话，可得到捆仙绳、翡翠发簪等宝物。学完五行法术后来到东北边的镇妖塔前找灵宝法师谈话，得到进塔取冥府破军的任务。进塔中打败小妖马吉雄，得知他们是被胡乱抓进来的，到2层有8道门，如果走错会出现妖兵围攻，正确的走法是正西方的门。到3层没有找到宝物，将四周蛛网上的蜘蛛怪全部杀光，在大厅正中会出现镇妖塔冥王，将其打败后得知冥王的躯骨就是冥府破军，在小妖们的请求下云刃心要作出自己的选择，选拿的话得到一件不错的兵器，建议将他们放生为好。

出塔后受到元始天尊的责备，往前走受到一伙练气士的围攻，教训他们一顿后到尽头找到龙吉，两人一起前去见元始天尊。云刃心听天尊讲叙自己的身世，受命取代姜尚来协助西岐武王伐纣。最后来到试炼场，打败102只五行之魂后完成考验，和龙吉一起下山前往西岐。

支线剧情：

1.在山上遇到赤精子，要云刃心找出偷东西的青目道人。在昆仑东北边的石桥上找到青目道人，得知他要用赤精子的升龙丸为娘治病，建议将他放掉，之后在朝歌内城可再遇到他。如果拿回升龙丸可找赤精子换到黄铜护腕。

2.在昆仑山的东南看到普贤真人在舞

剑，由他的喟叹中猜度他与慈航师妹间的情意，道出终南山道德真君的心愿，从而撮合一对有情人的美事，得到阴阳镜。在后面第2次到昆仑山与十二天尊战斗时，由于曾对两人有恩，可免去一场恶战。

3.在土金木岛前向广成子学习归元七窍大法，结果内力不支昏厥当地，龙吉现身指责广成子。

借尸还魂 毁七钟瘟遑破阵 妙手回春 搜五莲哪吒重生

沿冰谷前行遇到太乙真人，得知哪吒的肉体被姜尚的打神鞭碎成5块，受托去收集哪吒的尸身，然后送到虎儿崖金光洞。往前走遇到一个哭泣的老婆婆（杨戬），答应带她进西岐城看望她丈夫和儿子。途中会触发3场战斗，要保证老婆婆的安全，来到城门外看到两军交战的局面，杨戬现出原形道出原委。

见到周武王后商讨破敌之计，这里可选择硬拚或各个击破，建议选后者。接着杨戬一人行动，补充装备药剂后出城，变身后分别进入魔礼青和魔礼海的帐篷挑拨，杀掉两人拿到青云剑。这时赵公明出现劝降，言语不和打将起来，又是一场大混战，利用跑动甩开距离逐个攻破。城中的云刃心和龙吉担心杨戬的安危，决定出城相助。在桥头打败魔礼红和魔礼寿，闻太师见大势已去举鞭自戕。

歼灭了四魔将，云刃心决定前去寻找哪吒的尸身。出城后不要过石桥，往地图的西北方走来到虎儿崖。这里熔岩山脉，哪吒的5块尸身其实是五瓣莲花，都在山上怪物的身上——开始的桥上怪物有1片、寨门袭击商队的怪物有1片、在地图东北部一群香菇精身上有1片，然后到地图南部的罗煞村杀怪物，与罗刹村的祭司谈话拿到第4片，穿出罗刹村往金光洞方向行去，从雷震子手上拿到第5片莲花。集齐了五瓣莲花，沿石桥攀到山顶的金光洞将花瓣交给太乙真人，在复活哪吒的时候纣王的铁卫杀到，众人到洞外阻敌。回到金光洞哪吒已经复原，奉师命下山协助云刃心伐纣。

来到穿云关外时天色已暗，听路人说这里闹起严重的瘟疫。在穿越沼泽地时遇到一伙打劫的逃兵，修理一顿后打听到城中的诡异事件。来到城门外一棵树下找到法师果佬，然后替他收集蝙蝠血，战斗中龙吉不慎中毒。在果佬的帮助下云刃心顺利进城，在城门口向朱老伯打听大夫下落，得知薛大夫住在城西北。在城西北找到药铺，薛大夫说龙吉中了“神仙迷踪”，需要童子尿为药引，而刃心恰好……龙吉恢复后离开药铺，在阶梯处看到一名妖族孩童，跟着他来到城最西侧的房间，那妖童正在照顾一名病人，龙吉却失手将妖童给赶跑了。

赶到城东屋子找到马吉雄一家，他们就是曾在镇妖塔放走的人，拜托他到城中打探情报。回到广场听到围墙里有奇怪的声音，进入院落的房间遇到陆压道长，结果龙吉言语顶撞被他收入袍中，云刃心打赌获胜救出龙吉。

前往城门寻找线索，面对城门往左边上阶梯，在屋前找到赵将军，听他讲述城中所发生的事情，这时马吉雄跑来汇报情况。赶到城西南角的祭坛找到作法的道士，得知主使者为陈庚。随道士到万人冢杀陈庚，拿到破钟锤。利用破钟锤可将城里的7个还魂钟摧毁，钟的位置如下：城东南通道上有1个、城门附近赵将军家旁1个、城西北薛大夫家屋后1个、城东南客栈外1个、城东院子里1个、城东北的高台两侧各1个。将7座还魂钟击碎后，在东北的高台院外发现强大的气墙，这就是马吉雄所说的瘟遑阵，这时去城中找瞎眼的杨任帮助破阵。回到城东南客栈与陆压道长和杨任会合，然后一行人赶往高台会战吕岳。

支线剧情：

1.在城西南民居里有个小孩死掉了，龙吉



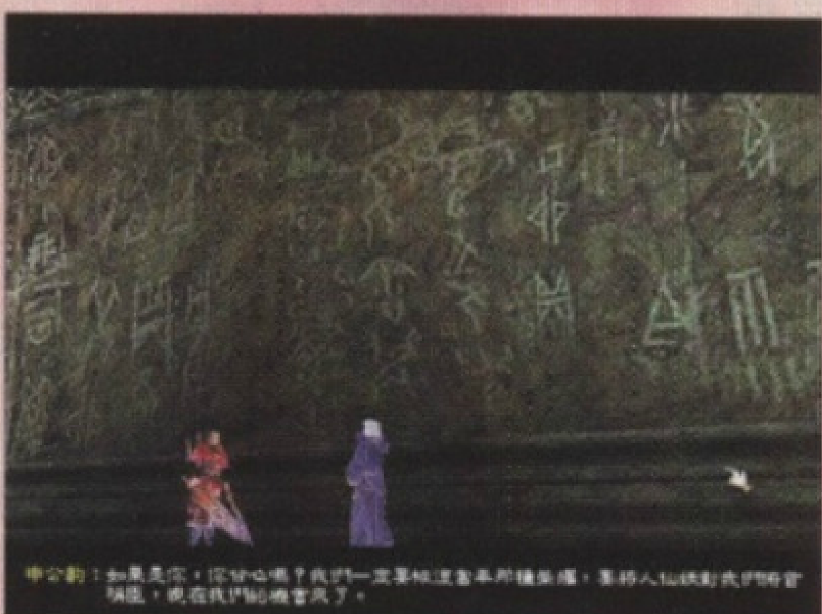
集齐5瓣莲花，到山顶金光洞交给太乙真人。



遇到陆压道长，龙吉言语顶撞被他收入袍中。


在城里与吴谦的手下哑婆婆碰面。


追随古庙遇到女娲娘娘显灵。


在轩辕遗迹，申公豹出现在刃心的面前。


破万仙阵的要点是同时解决同一方位的敌人。


到城东民居将包裹交给玉琼。

会拿东西给发痴的母亲吃，然后选择是否把真象告诉她（注意事件结束后不要再与之对话，否则会定屏）。

2.在城中低处的胡同里有一个瞎眼的中年人，杨戬认出他就是商朝的士大夫杨任。杨任侠气凛然，不肯接受众人的赞助。

虎啸西风 乡娲古庙聆神旨 剑荡北岭 轩辕遗迹悉宗源

来到汜水关外，大漠中隐隐可见殷商的兵队，众人决定从他们身上“打”听消息。战斗后得知他们是特使团，纣王打算将武成王黄飞虎在汜水关斩首。来到城门外救援被围攻的黄飞彪（黄飞虎的弟弟），得到一块通行令牌。进入外城跑到西北角找到一位老婆婆，与之对话会遇到吴谦，得知黄飞虎被余化带往法场行刑，众人连忙赶到内城的法场救援。打完一群敌兵与黄飞虎对话，众人会合一处与余化和徐荣交手，徐荣是很强的弓箭手，可用远程魔法来打。将两人清除后选择搜索余党，回到外城到西北角屋右找到小狗子，得知有敌兵曾在内城门口布置什么。这时到内城的最北边找到忙碌的殷商兵，继续前行到西北角找到余化，打败他及逃狱的囚犯，最后出城再打率领魔怪的徐荣。

在城外的沙漠转一圈，发现一只白老虎往薄雾中跑去，跟着来到一座破庙里。在庙中遇到女娲显灵，将一段令人费解的话扔给众人便消失了。来到临潼关外的岔路口，选择走左边的路会遇到申公豹，劝众人不要轻易过去，直接杀过去遇到一群死士，杀到半途申公豹现身助拳。清理完后他提醒众人要小心纣王所培训的死士，并将一块通行令牌送给云刃心。云刃心感到他身上有一种似曾相识的感觉，而龙吉则说他身上充满一股邪心，似乎并非善类。

进城后听说这里有轩辕族的古迹，只有轩辕族血脉的人才能进去，而城中住着一名疯老头，自称是轩辕族人。往西边一间屋子里找到卧云，他曾是姜子牙的旧部，这时巡逻兵赶到搜查，被卧云搪塞过去。与卧云交谈后决定前往轩辕族的遗迹探查一下，而卧云负责召集姜子牙的旧部继续东征大计。

由城北出去到轩辕遗迹不得其门而入，云刃心这时听到熟悉的呼唤声，回城中到东边房屋找到巫疯老，接着去寻找他遗失的“天下无敌大手环”。这时在城镇的东南角找到一个小鬼头，要到手环后感觉到一种神奇的力量。回去将手环交给巫疯老，这老头称云刃心就是轩辕族的贵族后裔，轩辕一族的救世主。

拿到手环后返回轩辕遗迹，由于需要轩辕血统并佩带圣环才能进去，因此伙伴们只有守在外面。云刃心在洞穴里感到腰际的龙纹疼痛难当，似乎被一股力量牵引着。来到大殿看到墙上的凌乱刻痕，这时申公豹出现在面前，要两人联手统治世界，一雪轩辕灭族的耻辱。

当要离开大殿的时候听到圣龙的声音，这时跑到高台上去拿圣龙的真元，然后用它将轩辕圣龙复活，得知只要找齐轩辕族的“封神榜”、“招妖幡”和“太极图”三件神器，就会有毁天灭地的力量。

离开遗迹与伙伴们会合，得知城中发生了战斗。回到城里遇到卡吉率殷商部队将姜子牙余部杀光，打败他们后赶往城东的比武场破万仙阵，破阵的要点是同时解决同一方位的敌人。敌人会从4个方向出现，这时要将四股人马逐个击破。队友不要分散，集中火力消灭一个方向的敌兵，遇到围攻就放绝技，可以清掉一半的敌人，一味蛮打永远也杀不光。

情痴捕蝉 界牌巧破诛仙阵 功高震主 孟津勇救周武王

来到潼关，听黄飞虎说这里的守将余化龙生性勇猛好战成性，众人决定利用他的这个弱点拿下潼关。来到竞技场门口找守卫谈话，受托将包裹交给新月楼的玉琼小姐。到城东民居后面找到两名女子，将包裹交给其中的玉琼，了解到有关喜媚姑娘的事情。然后回去找守卫谈话，这时有名妖族青年从竞技场逃了出来，一群守卫将众人团团围住，大伙寡不敌众被捉到囚牢之中。正说话时有守卫进来要众人参加竞技比赛，取胜的话可重获自由。

杀出囚牢沿通道赶到竞技场，取胜两场后与余化龙打赌决斗。打赢再往北方的出口追过去打第二场，结束战斗后救出胡喜媚并夺下潼关。

支线剧情：

1.与城外的王巴交谈，他会喊来守卫厮杀一番。

2.在市集遇到态度强横的马大少，龙



女弓手郑蝉玉被土行孙逼婚。



郑九公率兵攻来，众人想到利用兵符来对付。



经过两场混战终于与周武王会合。

吉大小姐脾气发作，与之冲突展开一场恶斗，打完到城东民居前找张叔拿到昆仑鲜鸡精。

来到界牌关前，看到一名女弓手郑蝉玉气喘吁吁地跑了过来，原来是土行孙逼婚。别看土行孙胖墩墩的，身手却十分灵活，合力将他打跑后蝉玉加入队伍。进入城里一片安详，不似有大兵压境的迹象，从小郑口中得知游老伯知道城主的御敌之法，于是在城中央的屋角找到游老伯，得知城主徐盖在外面布下了诛仙阵以对付西岐军，其中内情还需向张五哥打听。在城东南有阶梯可攀到上层，找到张五哥得知城外出现骷髅怪。这时出城往地图东南方行进，诸人被阴森的寒气所笼罩，杀完徐盖和两群骷髅兵，再分别将四角大钟上的陷仙剑、戮仙剑、绝仙剑、诛仙剑打掉，拿到4块金属碎片。破了诛仙阵后徐盖逃走，众人正要追赶却被土行孙挡住去路。打跑他追到城门又遇到骷髅兵，解决后进城到总兵府，在遭受围攻之际徐盖下令手下停止进攻，一场决斗中打败徐盖占领界牌关。

根据哪吒的情报，三山关的总兵郑九公已率兵攻来，众人想到利用兵符调动界牌关的守卫来对付。回到总兵府再次遭遇土行孙，第三次打败他抢到兵符，到城外列阵应对三山关的人马。云刃心在决斗中打败了郑九公，这时郑玉蝉出列与爹爹相见，郑九公得知事情原委哈哈大笑，终于消除心中壁垒投靠了西歧阵营。

支线剧情：

与王铁匠交谈得知要打造神兵需要好的材料，在破完诛仙阵后将取得的4块金属碎片交给他，可得到一把火神剑。虽不是最强的剑，但拿在手上有火焰流动，样子很酷哦。

赶到孟津时武王正在会见各路诸侯，准备一举进攻朝歌。在营帐附近有两拨士兵正私下讨论有关周武王与云刃心叔侄之间的利害冲突，找到东北伯侯也会发生事件。在大帐前遇到散宜生，说武王已为诸人准备好了休息的帐篷，明日将举行会师大典。往营地的北边再次找到散宜生，一行人被带到大帐见周武王，说了一番客套话回到营帐休息。众人四下散去忙自己的事情，郑蝉玉殷勤地为云刃心准备食物。这时申公豹出现在他面前，警告他功高震主，恐怕武王会对他不利。

申公豹离去后敌人来袭，协助西歧军将源源不断的敌兵截住，将其全部杀光后龙吉和胡喜媚等人归队，一起前去救援周武王。经过两场混战终于在阅兵台与周武王会合，接下来一起收拾最后一拨敌兵，战后受命前往东侧狭道防线摧毁敌军营地。

在山道里有很多死路，要仔细搜索那里，几乎每处都藏有殷商兵。清理完四处到达山道末端遇到殷破败，打败他得到离火枪。这时陆压道出武王性情已变，可能会为权势和利益而将众人给牺牲了，云刃心的存在已对他的地位造成了威胁。众人见已无退路可走，便通过破庙的传送门赶往朝歌。

火起云从 朝歌城付王焚身 烟迷雾卷 殷商陵妲己招魂

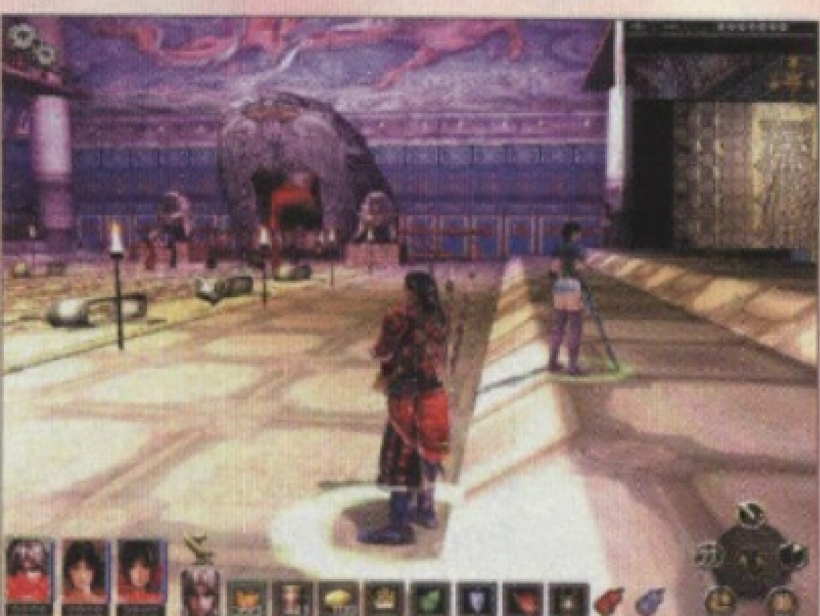
来到朝歌城外，听路人说那里已变为一座空城。一直往城中杀进去，敌人在路上埋伏了几批人马，在城门还会遇到梅山七妖，不过他们不战而退，留下七星魔兽阵对付诸


在朝歌城外遇到一群菇精，它们会协助战斗。


梅山七妖留下七星魔兽阵对付诸人。


从黑衣人口中陆续得到梅山七妖的下落。


在寿仙宫找兰妃，得知纣王和妲己逃往摘星楼。


纣王在摘星楼自焚而亡。

人。进到城中发现空空荡荡，安静得叫人毛骨悚然。这时郭晋传来姜子牙的口信，叫云刃心先不要攻入皇城，在之前要与他见上一面。

在城中打探一下消息，城门旁边的黑衣人就是姜子牙的探子，从他口中可陆续得到梅山七妖的下落，一般都在他身后的院落。陆续打败常昊、吴龙、袁洪、杨显，然后在皇宫门前与梅山七妖进行最后一役，解决掉朱子真、金大升和戴礼，梅山七妖终于平定。来到城西北的房间发现打斗痕迹，在地上发现郭晋的尸体，看来是有人要阻止云刃心见姜子牙。

攻入内城的九间殿前，这里的最后防线由死忠的御林军把守。集中火力将御林军首领打倒，进入九间大殿打羽翼仙，纣王见状不妙和妲己逃走。离开九间殿在石阶上与一名绿裳宫女说话，得知娘娘约众人前往寿仙宫一见。在内城西侧中央找到寿仙宫，兰妃已在殿外恭候，得知纣王和妲己逃往摘星楼，那里是两人平日寻欢作乐的地方。接下来前往西北边的珍宝阁找庞主事，在他的带领下进入摘星楼。摘星楼是座奢华壮阔的楼宇，在这里妲己看纣王即将亡国，便将真相告诉纣王脱身而去。纣王见大势已去，便赴火自焚而死，殷商从此灭亡。

为了追寻轩辕神器招妖幡，云刃心率众继续搜索妲己的踪影。出了摘星楼来到虿盆入口处，这时黄飞虎听到里面发出声音，进入怨灵四起的虿盆杀掉一群鬼兵，黄飞虎从中看到妻子的身影。为了安息她的灵魂不惜以自己的性命作陪，夫妻俩拥抱着死去，直看得众人泪眼婆娑。

来到内城东部种有花树的庭院，在里面再次遇到申公豹，云刃心无心眷恋权势和江山，也不愿为轩辕的灭族仇恨再给天下带来牺牲，这与申公豹的想法大相径庭。一场战斗之后申公豹疯掉了（好像《天龙八部》的慕容复），从他手上抢到一把轩辕古剑。回到东边的庭院听到大殿里传出女子的嘻闹声，进去找到肉林酒池，劝里面的狐妖散去。离开大殿在庭院的西南角找到一块大石头，由石洞钻进去来到殷商陵寝。

支线剧情：

1.在朝歌城外，从一位老汉口中得知木屋住着自称是云刃心乳娘的人。找到木屋在里面见到一位妇人，她就是当年姬夫人的侍女湘儿，云刃心听她讲述当年出生并被姜子牙带往终南山的情形，从屋子的箱子里拿到烈炎剑。

2.在城外会遇到一些殷商兵，到地图的西方会遇到一群菇精，如果当初曾在石乳山洞放过千年白玉菇的话它们会协助战斗。

进入陵寝遇到黑色的镇墓兽，除掉它后来到四方形的大厅，到4个墓室里搜索一下宝物，往前则有一群石麒麟，靠近时突然幻化成金麒麟围攻上来。打完往前到菱形的大厅找到妲己，不想她使用招妖幡将四魔将和龙须虎、闻仲、赵公明等大将给召唤出来，自己又脚底抹油跑掉了。战斗结束后到大厅四周的墓室搜索一下，有极品防具（赤血朱龙铠、帝纹护腕）可拿，这可是纣王的装备哦。

追到第三个大厅找到妲己，这次她又将纣王、余化龙及梅山七妖给召唤出来，这一战取胜后夺得招妖幡，妲己仍然不见踪影。这个大厅和第一个相同，每个房间都有装备可拿。在西北墓室里遇到一位被囚禁的白发老人，原来他就是云刃心的父亲伯邑考，在这里当了18年的活死人。回到大厅遇到被惊醒的尸龙，杀掉它后龙吉建议利用封神榜和招妖幡进行封神仪式，这时由北方的小门可离开墓穴。

脱离了墓穴的潮湿阴暗，重见天日的众人心情不由为之一畅。不想前方路上出现了一群西岐禁军，为首的主将是散宜生，受周武王之命来诛杀众人。在激战中云刃心激发出体内的潜能，在迸射的光芒中金甲战士如败絮般齐齐倒地，这时姜子牙现身使用传送术将众人送往轩辕遗迹。

分合三界 封神台乾坤初定 是非一念 玉虚宫野望成空

在遗迹中姜子牙道出杀云中子的是元始天尊，天尊忌惮具有轩辕血统的姜子牙，将云中子的命案嫁祸给姜子牙，使之遭各路人马追杀而隐姓埋名起来。然后他道出三大神器的作用是召唤鸿钧大帝，按轩辕族王的意愿，现在要做的是寻找人、妖、仙和轩辕四族共存的方法。姜子牙推测太极图在元始天尊手上，临终将全身的功力传给了云刃心。

回到昆仑山见到元始天尊，在质问中天尊对之前的作为毫不讳言，由于立场不

同一场大战在所难免。打完玉虚宫的3位师父，再到外面打太乙真人和文殊天尊，在玉虚宫的西侧遇到普贤和慈航，如果当初曾撮合他们美事的话，这时可以避免一场战斗。而后前往试炼场打玉鼎真人、燃灯道人等五人，再到玉虚宫后面找元始天尊，这个老家伙施展元神分身术，激战中陆压道长和杨任与元始天尊玉石俱焚，天尊在死前将太极图交给了刃心。

支线剧情：

1.在昆仑山地图的西北找到侍女缕梅，称云刃心为心仪的偶像，从她手上可得到天丝琉璃甲、天丝法袍、天丝拂云靴，可以无限拿。

2.在打完元始天尊后回到玉虚宫，在大殿的西侧有一个跳点可进入游戏创作室，与里面设计人员和玩家的化身交流一下，还可以采购到顶极的装备。关于NPC所说的透视泉水碍于法律问题并未在目前的游戏中开放，请玩家们不要费心去找了。

回到玉虚宫即将进行封神仪式，如果毁灭太极图的话意味着将复制三个现在的世界，这样人、妖、仙三族将分别生存在自我的空间，这样就会使云刃心和仙族的龙吉、妖族的胡喜媚永世隔绝不得相见。

使用太极图由玉虚宫的光球进入封神台，与轩辕族大祭司对话得知封印仪式的操作方法，然后不同的选择会触发不同的结局。

结局一：结合封神榜、招妖幡、太极图，召唤鸿钧。

鸿钧降临后开始毁灭人妖仙族，云刃心不忍三族如此毁灭上前阻止。将其打败后女娲娘娘现身，原来她虽与鸿钧为两个神，却是在同一个躯体之内，交谈后鸿钧开始变身，他会不断转换自身的属性，要选用相克的属性魔法来打。打倒3次再次与女娲交谈得到毁天之剑、续命神丹和每人20万点经验值。再打败鸿钧3次，鸿钧和女娲一起回到天界，女娲临走时将五色石的粉末交给云刃心。云刃心在大神离去后，和伙伴们一起建立起一个新的世界，将五色石粉洒落人间，荒芜的土地再次充满生机……

结局二：毁去封神榜、招妖幡、太极图，维持现状。

鸿钧将众人传送到另一个灰暗压抑的异界空间，将鸿钧打败一次后妲己现身，原来她也是具有轩辕血统的人，汇集伯邑考、云刃心和妲己的力量就可打开返回人间的通道了。回到人间后伯邑考和妲己一起留在昆仑山修道，云刃心向众人道别，打算返回终南山安葬义父的骨灰，同行的还有龙吉、胡喜媚、郑蝉玉……

结局三：结合封神榜、招妖幡，毁去太极图，分离三族。

鸿钧大神虽然不能降临，却将意念附着在伯邑考身上，打败鸿钧后伯邑考自尽身亡，随后妲己出现为伯邑考之死椎骨痛心。鸿钧这时又附身到妲己身上，妲己为了给伯邑考复仇自爆躯体，将大神的意志彻底毁灭。神器开始运作将世界复制三份，人妖仙三族从此永无争扰，那惨淡含笑的一挥手，使云刃心不由泪流满面，随后携着郑蝉玉的手离开了封神台，一起畅游人间，可怜的土行孙仍然紧随其后…… P



在质问中天尊对之前的作为毫不讳言。



试炼场中与十二天尊的激斗。



众人合力围击降临的鸿钧大神。



51支参赛队伍，16支决赛球队，而冠军只有1名！到葡萄牙踢球去！

欧洲杯2004 游戏指南

UEFA EURO 2004

■品游轩 苹果熟了

Viveo 2004！这句简捷的葡萄牙语就是英语“EURO 2004”的意思，即中文“欧洲杯2004”。当你阅读到本期《大众软件》之时，这项4年一届的足球盛事决赛阶段已经在美丽富饶的葡萄牙土地上拉开了序幕。千姿万种的南欧风情是葡萄牙的魅力所在，而自6月12日开始，该国更具吸引力的却是世界第一运动——足球的魅力。16支欧洲足球劲旅将捉对厮杀，精彩的赛事预计将吸引超过50万的球迷和140万旅游者涌入这温暖的港口（“Portugal”为拉丁语，意为“温暖的港口”），同时世界上将有数亿球迷通过电视和网络来密切关注这项精彩激烈的足球大赛。

老资格的球迷都知道，世界杯虽然是足坛第一盛事，但因为世界各大洲的足球水平参差不齐，所以比赛并非完全好看。而欧洲作为全球足球水平最高的地区，集合所有超级球队的欧洲杯比赛其实才是真球迷的最爱！此时此刻的球迷是幸福的，而中国球迷在刚刚品尝了中国足球接二连三的沉重失败苦果后，远在欧陆的这份足球大餐应该可以暂时舒缓他们心头的伤痛。为了配合大赛，组织机构做了许多辅助活动来造势宣传，其中作为欧足联唯一指定的官方授权游戏《欧洲杯2004》（UEFA EURO 2004，以下简称EURO 2004）也赶在5月推出了。EA公司10年来孜孜不倦地制作足球游戏，每一次都带给玩家不小的惊喜和免不了的各种遗憾，但FIFA系列一直是电脑足球游戏领域的霸主，而这次配合欧洲杯推出的游戏将会有哪些令人激动的改进和创意非凡的亮点呢？尽管我们无法远赴南欧现场欣赏超级巨星们的表演，但我们完全可以在看球之余，在自家的电脑上过足球瘾，来吧，让我们一起进入Viveo 2004。

试金石

诚然，EURO 2004是EA公司介于FIFA 2004与未来FIFA 2005之间的一个应景之作，有些细节相比FIFA系列做得要简陋许多，比如游戏之前的动画片段就没有像FIFA 2004那样是由球星真人参与演出的，也没有重金聘请超级球星为游戏代言人。但从中我们依然可以看出EA足球游戏未来的变化趋势和发展动向，可以这样说，对于今年年末即将上市的FIFA 2005而言，EURO 2004是EA投向市场试探反应的试金石。本文将着重介绍EURO 2004异于FIFA 2004的改进和设计，那些和后者基本相同的部分请参看刊载于本刊2004年第1期的拙文“FIFA 2004完全指南”。

EURO 2004的操控和FIFA 2004相比，其改进微乎其微，具体控制键位如下：

方向键： 进攻时控制球员跑动方向或踢球方向，防守时控制球员跑动方向或踢球方向。

A键： 进攻时长传/挑射（有蓝色蓄力条显示），防守时铲球。

S键： 进攻时短传（无蓄力条显示），防守时切换所控制的球员。

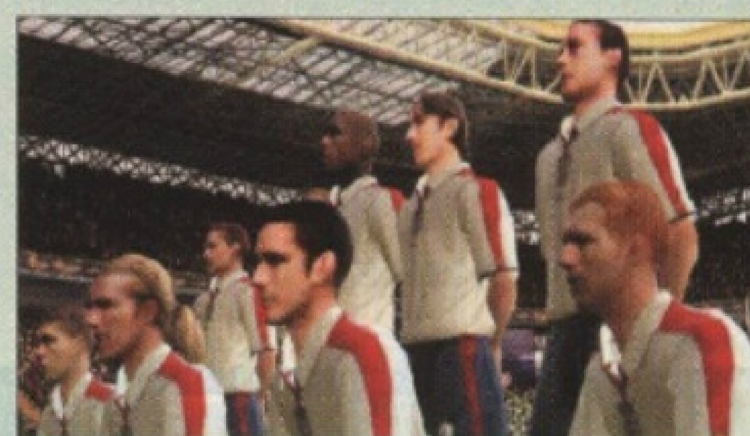
D键： 进攻时射门（有黄色蓄力条显示），防守时抢断。

良品 总评 7.8

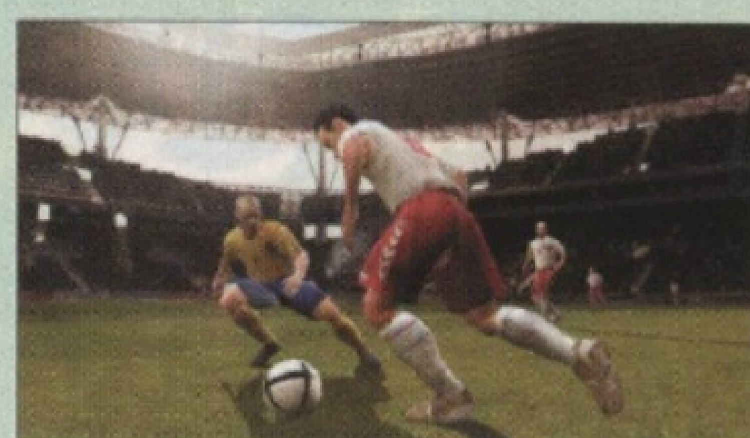
制作	EA SPORTS
发行	Electronic Arts
载体	CD X 2
类型	体育
语言	英、法、西、德、葡语等
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：PentiumⅢ 800MHz
内存：128M
显卡：32MB以上
硬盘：880MB



比赛前全体首发队员合影。



利用速度可以甩开防守球员。

W键： 进攻时传直线球塞空当/争顶头球，防守时守门员出击。
Q键： 进攻时球员预先跑位，防守时协同防守。
E键： 加速（需要一直按住）。
Z键： 进攻时指示3位接应队员。
C键： 战术辅助键。
Shift键： 假动作过人。
数字键1～5： 切换5种显示视角。
Esc键： 比赛暂停（或者返回游戏），呼出菜单界面。

在操控和画面上，改动较明显的就是蓄力条的显示。有些玩家在初步接触游戏后，惊呼EA竟然取消了蓄力条的设计，其实这是观察不细心得出的错误结论。游戏仅仅取消了短传（S）时的蓄力条显示，而在长传/挑射（A）时将有蓝色蓄力条显示出来，大力射门（D）时出现的黄色蓄力条就更加明显了。在假动作方面，新设计了Shift键，单按此键就可以使出身体虚晃一侧，骗过对面防守球员后将球拨向相反一侧的过人招式。还有一种过人方式是：按住C键不放，再点击D键，你控制的球员就会佯装挥腿大脚开球，实际趟球骗过防守球员的过程，画面中球员夸张的动作看上去很有意思。游戏之前的动画片段显示有穿裆过人的细节，但似乎在游戏中还没找到发挥出来的办法。

有些新设计的动作有一定的实际效果，但是不容易使出来，或者效果不佳。比如：按住Q并点击W，可以做出过顶传球的动作，但传出的球往往难以越过防守球员头顶；按住Q并点击D，在前锋与守门员1对1的情况下做出挑射的动作。

游戏中包含了所有参加预赛的球队和东道主葡萄牙队，一共是51支球队。这其中比利时、芬兰等12支球队配置的队服为一般通常装备，不一定就是目前现实中该队的真实队服，同时EA也依旧没有取



拔脚怒射。


双方争球。



鱼跃冲顶。



狮子甩头。

欧洲杯的诞生

欧洲国家杯足球赛是仅次于世界杯足球赛的球坛盛事，虽然一直到1960年才举办首届比赛，但是这个概念早在1927年就由当时的法国足球总会会长亨利·迪奴利提出，而欧洲国家杯能够正式成立也有赖1954年成立的欧洲足协UEFA的推动。亨利·迪奴利是UEFA首任秘书长，在他的大力推动下，1956年终于开始筹备举行由欧洲各国家队参加的比赛，而第一届欧洲国家杯冠军也顺利于1960年在法国诞生，只是迪奴利不幸于1955年逝世，无缘亲自参与欧洲国家杯盛会。为了纪念这位"欧洲国家杯之父"，欧洲国家杯的冠军奖杯因此命名为"亨利·迪奴利杯"。

EURO 2004标志：



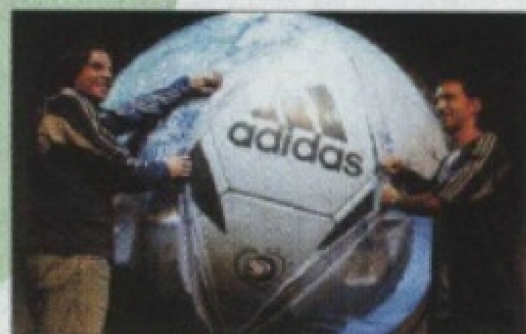
EURO 2004的标志中间是一个心形内包足球，足球上的花瓣是葡萄牙的民间艺术图案，标志右边7个绿色圆点代表葡萄牙的幸运数字"7"，和葡萄牙国旗上的图案一样，代表葡萄牙所征服的7个海域和7座城堡。

EURO 2004的吉祥物——男孩金纳斯



从1980年在意大利举行的赛事开始，每届欧洲杯都有自己专属的吉祥物，EURO 2004的吉祥物"金纳斯"（Kinas）则由美国华纳兄弟设计，是一个身穿葡萄牙国家队队服的男孩，代表葡萄牙青年热爱运动以及对足球永不消退的热情。"金纳斯"一词源自葡萄牙语，指的是葡萄牙国旗上的5枚蓝色小盾，根据葡萄牙的民间传说，蓝色小盾象征葡萄牙开国君主阿方索·亨瑞克斯的5次胜利。

EURO 2004指定用球——航海日志Roteiro



EURO 2004大会指定比赛用球是Adidas花了4年时间研制，以葡萄牙探险家达伽玛的航海日志名字"Roteiro"命名的。Roterio的银蓝底色代表天空，深蓝色部分象征海洋，银线则是航海家所使用的坐标符号。

为了让EURO 2004有更好的比赛用球，Roteiro主要由3层皮革组成，从最初的帆布剪裁到最后的装箱，一共需要40个步骤。舍弃传统的缝制方法，Roteiro利用热力将皮球的表层熔合，无缝的表面让皮球变得更轻，防水性能也变得更好。加量均衡技术与新球内胆设计则赋予Roteiro更好的反弹力，让球员可以更容易掌握传球与射球的准确度。

2004欧洲杯赛制

第1阶段： 50支预赛队伍分10个小组进行外围赛；（2002年9月～2003年10月）
第2阶段： 10个小组的冠军直接晋级；
第3阶段： 10个小组的第2名将抽签进行5场主客场淘汰赛，决定最后几支晋级队伍；
第4阶段： 15支胜出队伍将和东道主葡萄牙在2004年6月12日－7月4日争夺欧洲冠军。

2004欧洲杯决赛阶段分组形式

A组	B组	C组	D组
希腊	克罗地亚	保加利亚	捷克
葡萄牙	英格兰	丹麦	德国
俄罗斯	法国	意大利	拉托维亚
西班牙	瑞士	瑞典	荷兰

2004欧洲杯决赛阶段赛程

A组比赛赛程

比赛时间	主队	VS	客队
6月12日23:59	葡萄牙	—	希腊
6月13日02:45	西班牙	—	俄罗斯
6月16日23:59	希腊	—	西班牙
6月17日02:45	俄罗斯	—	葡萄牙
6月21日02:45	西班牙	—	葡萄牙
6月21日02:45	俄罗斯	—	希腊

B组比赛赛程

比赛时间	主队	VS	客队
6月13日23:59	瑞士	—	克罗地亚
6月14日02:45	法国	—	英格兰
6月17日23:59	英格兰	—	瑞士
6月18日02:45	克罗地亚	—	法国
6月22日02:45	克罗地亚	—	英格兰
6月22日02:45	瑞士	—	法国

C组比赛赛程

比赛时间	主队	VS	客队
6月14日23:59	丹麦	—	意大利
6月15日02:45	瑞典	—	保加利亚
6月18日23:59	保加利亚	—	丹麦
6月19日02:45	意大利	—	瑞典
6月23日02:45	意大利	—	保加利亚
6月23日02:45	丹麦	—	瑞典

D组比赛赛程

比赛时间	主队	VS	客队
6月15日23:59	捷克	—	拉脱维亚
6月16日02:45	德国	—	荷兰
6月19日23:59	拉脱维亚	—	德国
6月20日02:45	荷兰	—	捷克
6月24日02:45	荷兰	—	拉脱维亚
6月24日02:45	德国	—	捷克

八强赛赛程

场次	比赛时间	主队	VS	客队
4	6月28日02:45	D组第一	—	C组第二
3	6月27日02:45	C组第一	—	D组第二
2	6月26日02:45	B组第一	—	A组第二
1	6月25日02:45	A组第一	—	B组第二

半决赛赛程

场次	比赛时间	主队	VS	客队
6	7月2日02:45	场次2胜方	—	场次4胜方
5	7月1日02:45	场次1胜方	—	场次3胜方

决赛赛程

场次	比赛时间	主队	VS	客队
7	7月5日02:45	场次5胜方	—	场次6胜方

注：以上时间均为北京时间，中央电视台体育频道将全程直播EURO 2004所有场次比赛。

得荷兰、阿尔巴尼亚等5支球队的球员真实姓名授权。除此之外，其余所有球队的球员姓名和队服均与现实一致。游戏中选择球队的主客场队服是很有意思的环节，你不仅可以控制己队的选择，也可以强制对手穿哪套颜色的队服，双方的选择权都在你的掌控之中。

游戏新设计了一种球星标识，用来醒目地指出某名球员的球星身份以及其所擅长的球技，这些人往往是掌控比赛胜负关键的角色，玩家需要特别留意。这种标识出现在画面下方球员姓名的旁边，一共有4类球星标识——射门、速度、组织、防守。他们的典型代表分别是西班牙队的劳尔、英格兰队的欧文、法国队的齐达内以及意大利队的卡纳瓦罗。其中前两类多为前锋，后两类分别为中场球员和后卫的杰出球星。但是EA的设计人员可能真的不太懂足球，他们把贝克汉姆也归于擅长射门的一类，其他一些球星也存在一些分类错误，这是一个真正的球迷所无法容忍的，呵呵。

对于球星，游戏设计了一些异于常人的超级动作，不过实战中很难使出。比如：点击Shift然后按方向键下或者上，齐达内就可以做出旋转360度的花招过人，这个动作不仅成功使出的几率极低，而且需要首先满足与对方防守球员保持一段合适距离的前提条件。

EURO 2004设计了全新的球队信息栏目，每支球队拥有约40名球员，每名球员的个人即时情况信息将很容易把握，这有助于作为教练的你在比赛中挑选合适的球员完成整个赛程。要知道，很少有哪名球员能够完整踢完一个赛程的所有场次比赛，即便他是亨利那样的天王巨星。为首发11人的各个位置配置1～2名替补是教练早就应该考虑周全的事情。



欧文带球英姿。

在球队整体实力上，上届欧洲杯冠军法国队的能力几乎是满值，真是令人胆寒，而且其首发球员也几乎个个是球星，如果你是一个菜鸟级玩家，选择这支王牌之师有助于在熟悉游戏初期培养自己的自信心。

倚天剑

EURO 2004在系统上的变化非常大，它不但取消了前作的职业模式，而且引入了许多和游戏主题吻合的全新游戏赛制。

欧洲杯2004赛制（UEFA EURO 2004）是游戏最关键的重头戏，这其中不仅包括资格赛，还有不少场次的热身赛、友谊赛。你可以挑选一支球队，从最先的初赛开始，一直踢到夺得欧洲冠军，漫长的征程自然更显英雄豪迈。这个模式是一种写实性的赛制，首次加入的热身赛设计有助于你挖掘新的潜质球员和演练新的进攻阵容。

游戏在开始界面上就提供了其它赛制（Game Modes）的选项，进入后你会发现有多达7种玩法供挑选：

1.友谊赛模式（Friendly）：玩家在51支球队中任选两队进行比赛；

2．主客场双回合淘汰制模式



想骗过劳尔吗？



齐达内进球后振臂高呼。

（Home & Away）：在这个全线的赛制中，你控制的球队将和对手在主客场进行两轮比赛来取得晋级资格。在双回合淘汰时，每队胜1场得3分，平1场得1分，负1场得0分。具体规则如下：

①主客两场比赛积分多的队出线。

②如果两队积分相等，两场比赛进球多的队出线。

③如仍相等，客场进球多的队出线。

④如再相等，则在第2场90分钟比赛结束后，进行加时赛，以金球制或银球制定胜负。

⑤如在加时赛中，双方均未进球，则以互踢点球的办法决定胜负，胜队出线。

3.梦幻模式（Fantasy）：在这里，你的球队可以像皇家马德里俱乐部那样巨星云集，因为你可以选择来自51个国家的任何一名球员组成一支现实中不可能存在的梦幻球队，并由这支“梦之队”来对抗任何一支欧洲国家队。更重要的是，你不必像切尔西老板阿布拉莫维奇那样有钱，这个俄罗斯人在去年恣意挥洒他手里的卢布，一支强大的球队在瞬间就被捏合而成，他因此付出的代价是1.15亿英镑，而你只需拥有EURO 2004这个游戏。

4.情景模式（Situation）：这实际是另一种梦幻模式。游戏允许玩家自定义即将到来的比赛情景。你可以设定比赛比分、剩余时间、双方红黄牌数量等情况，这个模式允许玩家创建虚拟的比赛情况来创造比普通比赛更具挑战性的状况。本模式属于一种自我加压的自虐性模式，尤其适合那些试图参加WCG等比赛的高手训练自己。试想，让你控制的阿尔巴尼亚队被罚下两人后，比分还是0:3落后，而仅余9人的鱼腩之师在最后10分钟内连入4球，反败为胜赢了欧洲冠军法国队，那将是历史上最让人难忘的伟大比赛啊！可惜，这一切只能在游戏中实现。

5.锦标赛模式（Tournament）：此模式并非新创，却是玩家肯定选择最多的玩法。进入模式后，可挑选传统球队（Default Squads）或者当前球队（Current Squads）进入设置，然后可选择EURO 2004决赛阶段比赛、联赛、淘汰赛以及联赛+淘汰赛的混合赛制，之后就可以选择锦标赛的规模（4支、8支、16支、32支球队）并设定规则，包括一回合或者两回合、客场进球规则和加时赛的形式等。一切设定结束后，存档后就可开始比赛。

6.点球模式（PK Shootout）：练习踢点球的模式！无需经过90分钟比赛，直接进入到点球比赛，两队通过互罚5个点球来战胜对方，5次罚球后进球多的队将成为胜者。如果5轮依旧未分出胜负，那么将进行追加点球比赛，直到一方未能罚中即分出输赢。

7.训练模式（Practice）：菜鸟熟悉游戏的必由之路。进入后有不少的训练选项，在训练模式（Mode）中可选择全队训练（Free practice）、角球训练（Corner）、直接任意球训练（Direct FK）以及间接任意球（FK practice）训练。还可以挑选市内或者郊外球场为训练环境，天气状况也由你任意选择，当然参加训练的球队也可以挑选。

在游戏开始界面的菜单中，还有一项“My Euro”。这个和前作的“My FIFA”作用差不多，在其中你可以设定自己喜爱的各种选项，然后加以储存，日后就可以方便地调出来使用。

在联机模式中，只设计了登录官方服务器的网络比赛模式，没有局域网对战模式，这是一个不小的遗憾，估计EA会把这些设计保留在FIFA系列中，那才是他们的重点。

还有一项引人注目的规定也在游戏中出现了，那就是“银球决胜制”。此法则规定：当双方90分钟比赛出现平局后，进入加时赛阶段，而在加时赛一方进球后，比赛将继续进行，直到半场15分钟结束。如果加时赛的两个半场比赛结束后，双方比分仍为平局，仍采用互射点球的办法决出胜负。当然大家熟悉的“金球决胜制”也得到了保留，这些规则玩家可以自由在“Optins”中设定。

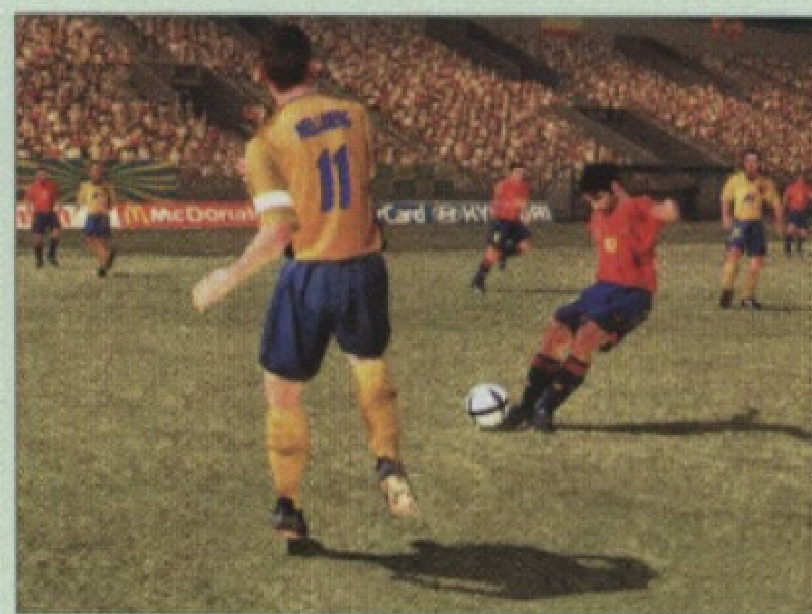
屠龙刀

游戏中每场比赛开始前有以下选项可以了解相关信息和进行必要的球队调节：

1.Euro info：有关欧洲杯的信

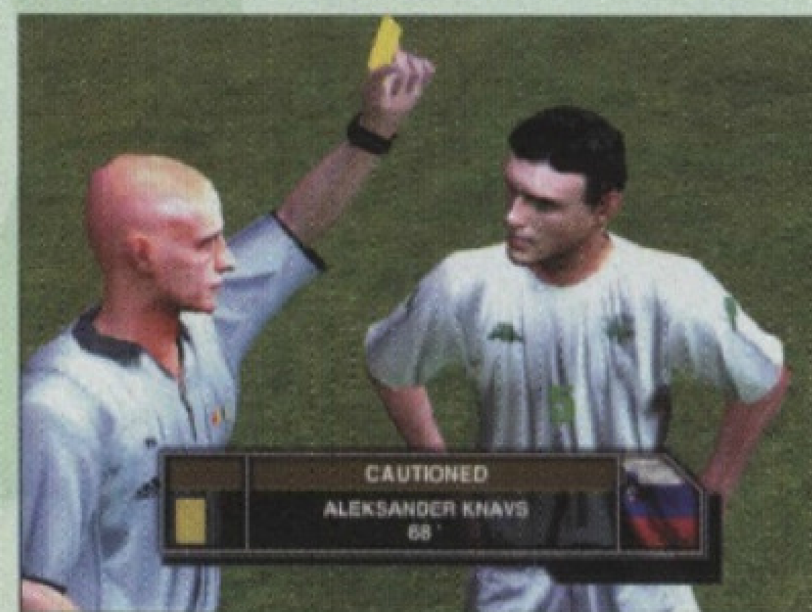


贝克汉姆的传中颇具威胁。


西班牙队劳尔射门瞬间。



英格兰队门将詹姆斯大脚开球。



光头裁判科里纳可不是好惹的。



面对亨利的点球，守门员肯定非常惶恐。

士气属性的引入非常出色。



3名接应队友就在你的周围。


诱使对方落入越位陷阱。


精彩进球的传球线路图示。



注意左下角出现的战术选择菜单。

息，包括对手的情况。

2.Team management：球队管理。

3.Fixture：比赛安排。

尤其是在比赛前，可以看见双方的出场阵容和比赛阵形，你完全可以根据对方的信息来及时调整己队的打法，在这方面，对电脑对手似乎有些不太公平哦。

游戏中增加了一个动态士气系统，之前队伍和个人的表现将会影响到整个球队的士气，并间接影响到球员的表现。具体就是球员属性的“士气（Morale）”这项，以一条颜色槽来显示，绿色满槽为最佳，黄色表示球员求战欲望一般，红色短条则代表情况不佳。比赛中各种偶发事件均能影响球员该项属性，比如球队连战连败，球员多士气低落，而某名前锋上轮进球了，那么次轮他的士气必然是高涨的。当球员士气高涨时，他过人和射门的能力都会得到提升，而当其士气低落时，就不容易在比赛中发挥出原有的技术水平。在球队信息“Team News”之中，往往可以看见士气低落和增加的球员名单，赛前一定要留意。

比赛过程中，球员疲劳程度可以从姓名状态栏的小三角箭头颜色看出，三角箭头是绿色的代表状态正佳，而三角箭头是红色则代表体力已经严重透支了。

罚角球的战术设计和前作一样，依旧可以选择如下方案：

In swinging centre：将球开到禁区中间。

In swinging far post：将球开至远门柱附近。

In swinging near post：将球开至近门柱附近。

Driven：自定义角球战术。

但此作罚角球中双方拼抢位置的重要性得到了加强，在确定战术后，你得控制准备争顶的球员避开对方后卫的干扰，尽量抢得足球落地点的最佳位置。直接和间接任意球的踢法和以前一样，这里就不重复了，有兴趣的朋友可以尝试远距离吊射空门，尤其是对方门将失位之时，我已经成功过多次。EURO 2004的门将活动范围挺大，他们也往往喜欢主动出击。

游戏中如何拦截对方是最有效的呢？我的答案可能令你啼笑皆非，不过这算是游戏设计的一个缺点了。这次铲球的效果设计得不好，当你做出铲球动作后，控制的球员会根据足球位置自动修正铲球方向，但即便铲得皮球，也多半不会将对方带球球员绊倒，他顶多踉踉跄跄一两步，随即又会将球控制在自己脚下，而你爬起来时早已经晚了一步，这个设计使得铲球形同鸡肋。最有效的断球是和对方正面接触，不需要按任何键，就是从正面碰他一下，就可以断球，是不是很可笑啊。

此外，喜欢下底传中的朋友要记住，这次你惯用的带球到底线急停回扣是很容易被断球的，对方后卫的灵活性远胜过你，即便是在最低难度级别游戏中，这样的动作造成的结果是，你刚刚转身回扣，脚下的球已经被对手断走了，你根本不能骗过他。

这里我要提出一个新的“ZQW前场战术”概念，其实这在前作中就是可以使用的，只不过在EURO 2004中得到了一定的强化，是玩家必须熟练运用的常用战术。所谓“ZQW前场战术”，是指当本队中场球员带球进入对方半场后，尤其是选择中路突破后，此时可以适时按下Z键，画面上就会指示出有1、2、3数字标志的3名队友。当运球接近禁区时，必定会遭到对方后卫上前拦截，此时再按下Q，前面提到的3位就会迅速起动前插，你的中场球员就可以马上将球直塞对方禁区之中（按W键），由一位接应的前锋得球形成射门机会。这个战术要注意直塞传球的时机掌握，太早了可能会被对方后卫截得皮球，太迟了前插的队友已经处于越位位置了。

EURO 2004中强化了几种观赏性十足的射门和过人手段，这比FIFA 2004的游戏性高一些，但这些花招并未使真实性得到加强。

花招一：一名边锋快速沿一侧下底后，按住A键将球传至中央，连续点击D键（或者W键），当位于禁区前方的接应球员恰好背对球门时，将会腾空而起，使出倒挂金钩大力射门

的绝技。这个花招的要点是射门球员必须背对球门。有个小诀窍可以做到这点，就是传中球员带球到底线后，不是立即传球，而是往回走几米，这样中央的队友也会跟着往回跑，这时再起脚传中，倒挂金钩的成功几率就大一些。

花招二：一名边锋在禁区一角的前沿斜45度将球大脚吊入禁区，而中间接应的前锋还离足球落地点有一段距离，此时连续点击D键（或者W键），该前锋将鱼跃冲顶形成漂亮的绝杀入球。同理，边锋快速下底传中也可以做出这种射门。

另外，还有那种假动作骗过门将射空门的设计，通过Shift或C+D键可以做出，不过实际意义不大。

设计者宣传在游戏中加入了10个以上的过人动作，但多半需要球星级别的队员才能做出来，其成功率还取决于时机的掌握和对方防守球员的能力。

前面提到，游戏中C+D可以使出假动作过人，但C键最大的作用还是在于"战术辅助"功能，这个和FIFA 2004是一样的，这里简单介绍一下，详细解释在上次笔者的指南中已经说得很多了。

比赛中，先按住C键不放再按下Z键，将会在画面下方球员名字的附近出现攻防阵形选择界面，由一个有A或D、F红色字母的黄色小图标和旁边的一个战术名称显示框组成。F、D、A三个字母分别代表"普通、防守、进攻"3种战术打法，用上下方向键来选择，而左右方向键用来选择3种战术打法中的具体类型。

1.普通战术打法（F）：①进攻战术（Attack）；②防守战术（Defend）③自由战术（Neutral）。

2.进攻战术打法（A）：①控球战术（Possession）；②边锋战术（Wing play）；③长传冲吊战术（Long ball）。

3.防守战术打法（D）：①全场紧逼战术（Pressing）；②收缩防守战术（Contain）；③自由战术（Neutral）。

本作中Zoom视角的远近非常重要，Zoom最大和最小时的画面差距较大。因为取消了画面中央小地图的设计，所以一定要把视角尽量拉远一些，以免影响比赛的大局观。最后还建议大家使用双摇杆手柄进行游戏，这比键盘实在方便许多。P



间接任意球的套路需要多次演练。



背倚对方球员的设计不怎么真实。



英格兰队最终捧得欧洲杯。

RAILROAD TYCOON 3

铁路大亨3 经营指南（下）

■湖北 JEDI

良品 总评 7.8

制作	PopTop Software
发行	Gathering/世纪雷神
载体	CD X 1
类型	模拟经营
语言	英文/中文
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
内存：128MB
显卡：16MB以上
硬盘：1.2GB

经营商业帝国

我们已经初步掌握了铁路网的建设技巧，接下来通过一系列经济手段——例如管理铁路公司、发行股票债券、控制股市买卖以及货物经济的操作，能够更好地理解如何从已有的铁路上获得利润。

1.创建公司

或许你是未来垄断运输业的铁路大亨，但眼下你需要先利用手头有限的资金建立起一间铁路运输公司。创建新公司时，你可以自由调整初期投入的资金以及接受多少外部资金，你的信誉度和初期投入都将影响投资人的态度，外部投资的数额是私人资金的10倍。通常而言100万可以满足初期铺设铁路的需要，也就是说吸引100万外部资金投入，你至少需要投入10万私人资金。需要注意的是，大量的外部资金尽管会有利于游戏初期的公司发展和经营灵活度，但过于分散的股权和来自股东的压力会在游戏后期让你疲于奔命，处处掣肘。作为公司的创始人，你也是负责打理公司运营的主席，倘若你在这个职位上的业绩不佳，特别是如果定期分红不能满足股东们的胃口，拥有大量股份的投资人会愤怒地削减你的薪水，甚至提议撤销你的职务。

剧情模式中电脑控制的铁路公司通常无法对你的铁路帝国构成真正意义上的威胁，它们仅仅满足于一两条铁路的封闭运营而不思进取，所谓的难度提升只是单纯提高玩家在铁路铺设、燃料和维护上的费用，所以你根本无需理会这些竞争者，甚至向它们开放铁路网收取铁路租用费，如果不想重复投资，你也可以租用对手现成的铁路和火车站作为长途运输的中间环节，不过这样做会降低列车的优先权，因为总是要先停下来等业主的火车通过。如果你持有对手10%以上的股份就可以参与竞争公司主席，每年进行一次选举，当投票支持率达到51%以上时就会成为新任主席顺利接管对方公司。如果对方的经营业绩良好你可能一时无法得手，因为股东们只会通过既得利益来衡量管理者的能力，而对你的口头承诺不感兴趣。你可以先通过打压股价降低对手的市面价值，同时不断买入提高持股份额，那么在决定性的董事会投票中就会占据主动。由此衍生出的一种另类经营思路，即空手套白狼，你可以完全不去经营自己的铁路公司而作为纯粹的投资者，依靠灵敏的嗅觉在股市中捞取财富和资本，等待时机成熟后直接参选公司主席。

2.管理公司

在概要模式中，你可以大概


发行债券是短期内集资的有效手段。



左右股票市场的时事新闻。

了解公司过去几年的收入和赢利状况，更加详细的收支情况和资产负债表可以在财务报表里查看。财务报表完整记录了公司的经济状况，譬如铁路修建的各种费用等，董事会的股东们会根据公司运营状况决定你下一年度的薪水。最具参考价值的报表包括损益计算书、托运报告和股票报告，根据上一年度的综合数据你可以有针对性地布置下一步计划。


兴建工厂价格不菲，富人们的游戏。

损益计算书。

①损益计算书：统计铁路的收入和利润/损失。

铁路的收益主要来自快车（乘客、邮件、军队运输）、货运和工业利润，此外还包括一些混合收入，例如其他铁路公司使用你的铁道所支付的费用和城市连通奖金。支出部分较为复杂，也是改善经济状况所要关注的重点环节：

轨道维护：每年维护轨道的标准费用是造价的5%，如果有不经常使用或重复铺设的铁路，不如考虑拆除它们以节约维护费用。

车站维护：维护车站的费用包括供水塔、维修站和工人工资，标准费用为造价的5%，不妨拆除那些门可罗雀的小型车站以节约维护费用。

火车维护：每辆机车的维护费用都不相同，通常老式机车所需的维护费用更高，可以考虑一次性投资更换车型。

燃料：列车的燃料费用，基于列车的行程和负载轻重，使用高效能源的新型机车可有效减少燃料开支。

利息：每年支付所发行债券的利息。收支平衡也会带来利息的问题，如果出现财政赤字，那么你就需要支付10%的利息；相反如果现金平衡状况良好，你会得到3%的奖励（没有人说银行是绝对公平的）。

管理费用：基于铁路规模和收入，企业管理费用是无法主观调整的。如果你持续对铁路进行高额投资，那么管理费用将维持在相对较高的规模上。

其他费用：当你撤除一辆列车或拆除车站、铁轨时所包含的报废开销，因此在进行投资前请考虑清楚。

②托运报告：显示火车运转和铁路托运货物的详细情况，是改善铁路运营状况的依据。

托运总收入（每车厢-英里）：托运收入是按照运输距离计算的，这是一个基本衡量利益率的办法。如果这个数值很低，就说明需要寻找利益率更高的托运路线，调整你的资金投入。

快递收入（每车厢-英里）：快递收入来源于运送旅客、邮件和军队，按照快递运送距离来计算。为提高此项收入，要尽可能使用快速机车，开设快递专列，提高列车优先权。

货运收入（每车厢-英里）：货运收入是按照货物托运距离计算的，你可以修建铁路为进行高级加工的工厂运输原料，例如运送煤矿和铁矿石到这些资源紧缺的钢铁厂。

列车平均收入：这个数值代表每辆列车的平均收益，如果整体数值偏低，可以考虑调整一些列车到利润丰厚的路线，或者撤除一些老式机车。

③股票报告：显示公司当年的股票业

绩，包括每股收益等关键性数据。股票数据包含一些相对专业的名词，不过我们只需了解简单的升降购抛原理即可。

股价：股价会根据公司的经营情况变化，如果帐面价值、收入和利润升高，那么股价也会随之升值。此外如果短期内出现大量买进，股价也会随之升高，反之则相反。

每股的市面价值：公司所有资产（实物资产加上现金）减去公司负债，除以已发行股票的数量。换句话说，如果你的公司今天被清算，那么每一个股东都会拿着股票去换回与面值相等的你的公司财产。

每股收入：公司的所有收入除以已发行股票的数量，所得的数据可以用来评估当年的公司收入情况，从而推断出近期内公司收入的走势。每股收入对股票价格起着决定性作用。事实也是如此，大多数投资人都愿意购买那些每股收益$10的公司股票，而对每股收益$5的公司股票不屑一顾。

每股利润：公司的利润除以已发行股票的数量，所得的数据可以用来评估当年的公司赢利情况，从而推断出近期内公司赢利的走势。

每股利息：公司用现金支付给股东的每股红利。公司可以控制分红的利率，但只能在有支付能力的情况下承兑。是投资商最为看重的数据，也是必须保持稳定增长的目标。

5年利润：过去5年内付给持股投资商的平均年利润，包括股票的增值和需要支付的年息。

3.资金储备

扩大公司规模就必须通过良性循环建立公司的现金储备，所以一个发展中的公司就不能仅仅满足于经营铁路所取得的收入，而需要通过其他渠道迅速累积更多的资金。一般有两种常用方法可用来集资，最基本的办法就是发行公司债券。债券的发行依赖于公司的信用度，从最高的AAA评价到一名不值的F级，作为经营已经有一段时间的赢利公司，负债率也在合理范围之内，此时信用等级大多会在A级以上，只有公司评价在B级以上时才能发行债券。每笔债券的数额为$500 000，其中包含浮动的利率和保险率。随着公司的信用度提升，发行债券时的利率也会相应降低，当公司规模扩大、手头拥有大量赢余时就可以选择偿还债券，以免受到过多负债的影响。偿还债券最好选择期满之后，不然你会平白损失一笔保险费。如果公司连续两年亏损，在宣布破产的同时所有债券会一笔勾销，但公司的信誉也从此毁于一旦。

另一个有效的办法是发行股票。和债券比起来，发行股票的好处是你不必支付利息，随着股价攀升，发行新股的市面价值也会更加可观。通常你只需支付给股东很少的分红就能让他们满意，这个数值也相当低甚至可以设置为0。但如果你发行了过多的额外股票，就会造成股价动荡，触及那些大股东们的利益。过多的拆股也会影响你对公司的控制能力，如果你在一个公司所持的股份少于51%，那么你的总裁地位可就岌岌可危了。如果公司赢利状况不佳，股价会在2～3年内持续下跌，这时股东通常会产生“你最近都在干些什么？”的怨念，那么你离解聘就不远了。改变股息利率能够保证股东拿到现金分红，也有助于提升股价，情况窘迫时不失为权宜之计。

想要成为一个真正的铁路大亨，你不仅要拥有一个日进斗金的赚钱机器，还需要积累大量的私人财富，聚敛私人财富的有效手段（也是破产的最快途径）就是通过股票市场。和现实生活一样，决定股票价格的因素是多种多样的，例如发行数量、公司业绩、重大社会事件等都会左右股价的变化。股票价格同样受到投资者买入卖出的影响，例如你迅速大量买入同一种股票，就会造成这种股票在短线内价格上升，不过随着时间推移，这种影响力会慢慢减弱，股票的价格也会逐渐回落到基本价值。至于“预期利润”的股票，你可以借用相当于目前股票价值一半的钱进行购买，但需要注意如果你在最大限度内借款，然而此时却因为经济低迷使公司利润减少，股价也会随之下跌。当这种情形发生的时候，经纪人会提示你目前经济窘迫，也就是说你将被迫强制出售股票归还借款，很多商业大亨就是受到“预期利润”的拖累而最终被股票市场无情抛弃。

4.工业运输

在纵览模式中，你可以直观了解各种货物供应情况。地图上的黑色车厢代表该地的货物储备量，3种地表颜色反映了地图上不同地点的销售价格——绿色地区代表最高价格，黄色表示价格适中，红色代表价格最低。如果从红色地区运输到绿色地区，你就能获取最大利润，公司的运输收益取决于货运起点和终点之间的价格差额。以钢材为例，尽管你可以自由运输到绿色高价区域销售，但现实是你往往无法从价格最为低廉的地区买进，因为那里的钢材需求量和产量都是零！钢材大多集中在生产地、需求地以及可以运输的车站，生产地的价格最低，在需求地特别是需求大于附近的供给时价格最高。如果钢材产地与需求地距离很近且运输条件便利，那么两地的价格差异就非常接近，你的利润也相对较少。如果能够另寻一处较远的钢铁产地，且当地需求量少，那么从这里运输钢材到需求地贩卖利润就会随之而来。通过观察货物分布地图，你会了解到哪里的货物最多，价格最合理，如果能够运输工厂所需要的原材料，将会获得非常丰厚的运输利润。运输价格昂贵的工业成品通常比运输基本的日用品能够获取更多的利润，例如运输铁和煤到钢铁厂，你获得的利润最低，而把钢铁厂制造的钢材运输到模具工厂的利润稍高，把模具工厂的制成品运输到大城市所获取的利润则最高。寻找合适的投资机会通常会花费大量时间，这是很现实的。


地理条件优越的谷物农场，利润稳定。


城市物价表。

台湾省网络游戏排行榜

(2004年05月中旬)

1.	魔力宝贝 ver3.0
2.	童话——天方夜谭
3.	弹水阿给(原《疯狂阿给》)
4.	希望 Online
5.	龙族 v1.3——漂流之地
6.	梦幻之星网络版Ⅰ&Ⅱ章
7.	仙境传说——梦想天空
8.	精灵Ⅱ
9.	天堂Ⅱ——浑沌的年代
10.	仙境传说——樱之花嫁

资料来源:游戏资讯站巴哈姆特

韩国网络游戏排行榜

1.	MapleStory
2.	天堂Ⅱ
3.	天堂Ⅰ
4.	Fantasy life
5.	奇迹(MU)
6.	Priston Tale
7.	Crazy Arcade
8.	天翼之链
9.	魔剑
10.	A3

资料来源:韩国rankey网站

云网销售风云榜

(2004年05月中旬)

1.	网易一卡通(大话/梦幻)
2.	仙境传说(RO)游戏卡
3.	网星(魔力/轩辕剑)直充
4.	盛大网络游戏(传奇/传奇世界/泡泡堂)
5.	命运之兵临城下游戏卡
6.	华义游戏(石器)WGS游戏卡
7.	破天一剑网络游戏卡
8.	剑侠情缘 Online 游戏卡
9.	A3游戏卡
10.	天堂游戏卡

资料来源:游卡销售云网

《网络创世纪》七周年 限量特别版推出

EA近日宣布，为了庆祝《网络创世纪》(Ultima Online，简称UO)上线营运七周年，将推出限量发行的七周年特别版本，里面附赠很多好东西。

预定今年夏季推出的《网络创世纪》七周年特别版将包含原始主程序以及发行至今的5款资料片。另外，附赠的东西包括：一本限量的UO游戏迷指引(Ultima Online Fan Guide)、7种超强力虚拟宝物中的1种、7组注册码、可多创一个角色、《创世纪9》(Ultima IX:Ascension)的完整版游戏。至于《网络创世纪》七周年版的价格多少，目前还不得而知。

《网络创世纪》是世界上第一款图形化MUD游戏，游戏的背景时间设置为中世纪，可称得上是图形化网络游戏的鼻祖，其特有的开放性设定让世界各国的玩家为之倾倒，在UO的世界中，几乎可以满足所有玩家的梦想，没有规定玩家必须做什么，这是一个完全没有故事主线的世界，任何事的发生全是由服务器上所有玩家决定的，应该说这是一个网络上非常真实的社会。

遗憾的是，《网络创世纪》没有在中国的官方版本，有的只是狂热的UO迷自己架设的服务器。

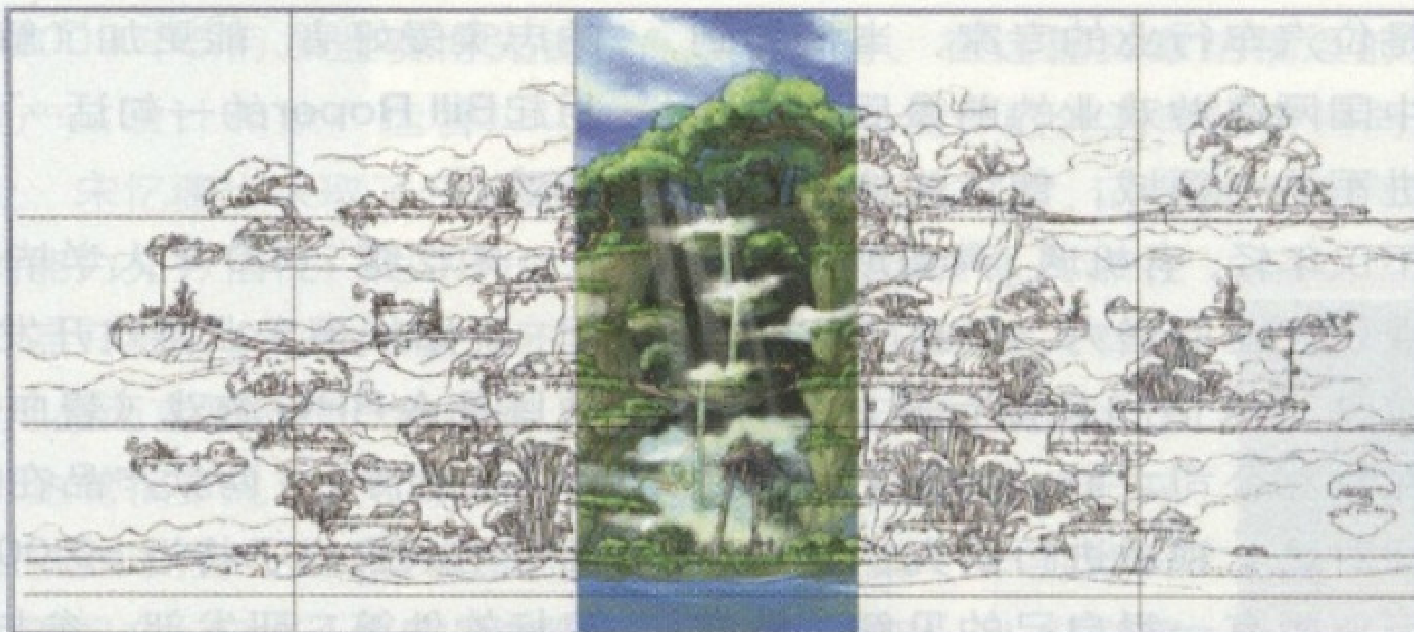
《快乐西游》浮出水面 九城厉兵秣马向研发



近期，从网游运营商第九城市传出消息，他们历时2年时间独立开发的横版多层卷轴网络游戏《快乐西游》的研发工作已接近尾声，预计这款取材于古典名著《西游记》的网络游戏作品将于今天夏天与玩家见面。

这款新概念网络游戏采用了类似FC经典游戏《魂斗罗》、《超级玛莉》等横版卷轴类战斗方式，辅以卡通人物造型，希望能够以另一种方式演绎新型网络游戏。

根据第九城市开发人员介绍，早在2年前制定开发计划的时候，就明确将游戏定位于很酷的卡通类型网络游戏，让玩家们可以在轻松的气氛下，在西游戏世界中欢乐游戏。



由此看来，虽然第九城市是以运营网络游戏为主，但早在2年前，他们就已经开始将眼光投向网络游戏的研发了。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《西游伏魔录》	新版本更新	5月26日	新增部分内容，世界喊话、脏话屏蔽等，更新人物属性速度值，PK可查看对方血量
《海天英雄传》	技号内测	5月28日	正式开始技号内测
《天之炼狱》	新区开放	5月21日	第11大区“互联星空”北方服务器开通
《传奇世界》	1.68版	6月01日	推出1.68版“命运之刃”，开放新的魔界任务，打造新武器等
《龙族》	1.4版	5月25日	开放1.4版本魔兽战争，增加全新概念的人类对抗魔兽国战，并开放五转任务和新道具
《神州天戈》	正式公测	5月28日	正式开始公开测试，并同时开放结婚系统
《奇迹》	0.98r	5月17日	正式更新为0.98r版本，增加个人商店系统，开放“勇士指环”活动
《辉煌》	正式公测	5月20日	正式开始公开测试

热点追踪

大陆网络游戏开发小组系列之五

旗舰工作室 国产网络游戏的旗舰？

■本刊记者 生铁

一

"旗舰"，这是一个听起来非常大气的名字。2003年秋天，原北方暴雪副总裁Bill Roper在离职之后，着手成立了自己的开发公司"旗舰工作室"（Flagship Studios）。而无独有偶，早在2003年4月，一个新的网络游戏开发团队在中国北京成立，他们的名字也是"旗舰工作室"。

谈到这家工作室，不得不提到赛博先锋软件有限公司。赛博先锋是赛博天地集团公司投资成立的以大型网络游戏开发为主营业务的公司。赛博天地集团公司成立于1999年，公司注册资金1亿元人民币，在GPS全球定位系统、汽车、房地产、信贷、服务等行业领域都有涉足。赛博先锋公司成立于2003年5月，并同期成立了"旗舰工作室"。


赛博先锋董事长姜珂对网络游戏颇有一番自己的见解。

赛博先锋的董事长姜珂以前是位汽车行业的专家，当他看到中国网络游戏业的前景后，决定进军这一领域。他认为这个行业不仅年轻、有机遇，具备成为第一娱乐产业的潜力，而且它实在地拉动了电信和其他行业的发展。在成立公司之前，他花了一年时间对这一领域进行研究，对这个行业颇有一番自己的见解。他在调查中发现了海外产品在国内运营遇到的诸如技术、文化、上下游沟通等种种问题，也看到了我国政府对国产网络游戏的大力扶持态度，所以决心成立开发公司，制作一款具有中国文化特色、符合中国玩家心理需求的网络游戏。

二

2004年5月25日，是旗舰工作室成立一周年的纪念日。实际上，在2003年4月时，旗舰工作室的主要成员已经到位，并着手进行第一款游戏《荣耀》的开发工作。


总经理宋忆疆是个自信的人。



旗舰工作室的创办人，赛博先锋总经理宋忆疆告诉记者，公司成立时只有8名成员，而现在工作室拥有开发人员35名，其中程序10人、美术20人、策划5人，主要的核心技术人员都有2年以上的游戏开发经验，从技术和经验上都可以保证开发产品的质量和速度。目前公司为了配合产品的发行，已经成立了运营部和市场部，从产品外部保证游戏与市场的顺利接轨。

宋忆疆是一位非常的人，他认为，"旗舰"是目前国内最好的游戏开发团队之一。他说"旗舰"的成员都是游戏的忠实爱好者，能更加了解普通玩家的兴趣。记者不禁又想起Bill Roper的一句话："我们和热爱做游戏一样热爱玩游戏。"

宋忆疆2000年大学毕业后加入北京创意鹰翔软件公司，开始从事专业游戏开发工作。参与开发的第一个游戏项目是A-RPG游戏《碧血晴天》。《碧血晴天》及其资料片《冰雪传奇》两款产品在中国的大陆和台湾地区以及泰国等地共售出了将近50 000套。2001年10月，他进入目标软件第二研发部，参与开发3D即时战略大作《傲世三国 II》，主要负责3D图形引擎和游戏逻辑的程序开发。2003年5月，他加盟北京赛博先锋软件有限公司，组建旗舰工作室，担任大型多人在线网络游戏《荣耀》的项目监制。并自主开发了Victory 3D图形引擎，该引擎拥有将近13万行源代码，给《荣耀》极强的支持和推动力。他在动态资源管理和2D实时光照技术方面的成就，受到国内游戏开发者的关注。

旗舰工作室的其他骨干成员包括：

主程序　徐丹：

Victory 3D的主要开发人员，2000年加盟北京无限环境工作室，开始从事游戏程序开发，参与制作了国内第一款即时战术游戏《1937特种兵》。该游戏类似《盟军敢死


《荣耀》主程序徐丹。

队》。2002年5月加盟目标软件，参与《傲视三国 II》研发，担任《傲视三国 II》游戏主程序至2003年5月。加盟赛博先锋后担任《荣耀》项目经理兼主程序。

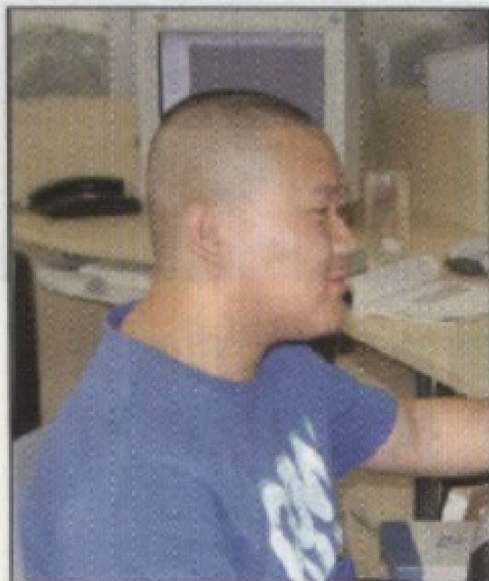
主设计师　周永坚：

游戏设计师，2001年加盟目标软件，担任《傲视三国 II》项目主策划。负责该游戏的游戏系统设计。2003年初加盟上海盛大游戏研发部，参与一款大型网络游戏的设计。2003年7月加盟《荣耀》项目，担任主策划。


《荣耀》主设计师周永坚。

主美术　刘喆

美术设计师，2002年加盟目标软件，担任《傲视三国 II》美术，开始从事游戏开发，同年底调任目标《傲视Online》美术组，担任主美术。2003年5月加盟赛博先锋，担任《荣耀》项目主美术。


《荣耀》主美术刘喆

产品设计和推广运营专员　王参：

2001年加盟洪恩软件游戏开发部，参与研发亚洲第一款3DRTS游戏《自由与荣耀》的第二代《自由与荣耀2》。担任策划，2002年加盟目标软件，参与开发《傲视三国 II》。2003年5月加盟赛博先锋，担任《荣耀》产品策划，负责产品设计和推广运营。

在公司及开发团队的管理上，宋忆疆也采取了开放的信任机制，对美术、程序和策划的能力充分信任。他认为作为技术开发项目的总负责人，对产品开发的全部细节甚至不熟悉的部分都加以干涉，对公司和产品而言都将是一种损害。宋忆疆笑称，现在像他这样的技术主管很少见了。他认为目前旗舰的核心成员，每个人都可以独立承担产品开发项目。旗舰的团队比较稳定，从公司成立到现在，只有4位成员离职。

三

江湖浪子夏无眠自幼父母双亡，机缘巧合，得异人传授一身武艺，劫富济贫、行侠仗义，人称“中原第一刺客”。无意中结识了前辈大侠风逸尘之后风白衫，不知不觉间被卷入一场江湖恩怨中。随着追查的深入，与红尘女子明月心心相印产生了感情，又惊人地发现和自己知交多年的唯一朋友寂灭大师是制造这场浩劫的幕后元凶……《荣耀》的世界就在这样的故事背景下展开。

记者在今年3月第一次走访赛博先锋，就参观了即将开发完毕的公司第一款产品《荣耀》。这款游戏的数据体系借鉴了西方玩家耳熟能详的龙与地下城规则，但在游戏中，从角色到场景再到怪物的文字描述都具有浓厚的中国古代文化风格。游戏的背景并未局限和拘泥于某朝某代，在角色设定上也未拘泥于中国古代历史，而是融入了符合现代玩家审美观的设计。游戏是完全3D的，支持DirectX 9.0，测试中的图像效果还不错。

另外值得说明的是，一般网络游戏中的通货膨胀将不会出现在这款游戏中，货币将非常平衡。而且货币的作用也不像以往的网游中那样可有可无，而与整个游戏世界息息相关。练级就不单是提高人物能力、体现自我价值的唯一方式。游戏还强调了职业与技能的协调，“这不是一款PK和升级为主的游戏，”宋忆疆告诉记者，“它强调的是生活方式和真正的冒险。”

四


旗舰工作室内部场景

4月14日，记者第二次走访赛博先锋位于北京安贞桥附近的开发部门。走进宋忆疆的办公室时，首先进入视线的是一张折叠床，然后才是忙碌在电脑前的宋忆疆。他和他的团队正在忙于第一次封闭内测的准备工作。他告诉记者，他们架设在263的服务器在4月12日被人攻击，现在正忙于架设防火墙。他说，因为游戏进入测试阶段，正是最忙的时候，所以不得不把床搬到办公室连续作战了，这正是国外游戏开发团队所谓的“死亡进度”。在匆忙中，宋忆疆还是回答了记者的几个问题，他笑称“自己的多线程处理能力很强”。

5月，在这篇文章结稿之前，游戏将进入二次内测阶段，原来估计的外测时间要再向后延了。宋忆疆说他不想拿半成品给玩家。记者离开他的房间，走到大办公室里，看到开发组所有人都在忙碌，看起来没人有时间理睬记者的搭讪。记者不禁联想起自己采访过的第一个游戏开发组，有时，人们觉得这个产业毫无起色，可另一些时候，你又能在某个瞬间，从新人和新公司的身上，看到一些东西在延续，比如对游戏的热爱和执着。


游戏早期截图

我们报道《荣耀》，报道“旗舰”，其实我们最关心的并不是这一款产品和一家公司，我们希望见证这种延续。P


游戏后期截图

游戏娃娃莺初啼 网络剑侠道情缘

■策划 本刊编辑部
执笔 游戏娃娃
艺术摄影 Jin

群雄豪杰聚剑网 游戏娃娃秀登场

时至今日，大众软件游戏娃娃已经正式出现在读者面前。面对着这4个美丽的女孩子，面对着这种崭新的游戏报导方式，在读者们眼中，在玩家们心里，究竟是一种什么心态和想法呢？在我们走出这第一步之前，一切还都是未知数。但不管怎么说，我们希望能够通过这种方式来作一个新的尝试，能够让波澜不兴的池塘里激起一丝涟漪，能够让读者和玩家们在读书之余、游戏之外有一点点惊喜，有一点点想念，对我们来说，就已经足够了。



游戏娃娃齐聚金山。

游戏娃娃第一次在游戏里面和大家正式见面，是在金山公司的《剑侠情缘》网络版中。虽说不上惊艳，但也让"剑网"的玩家们感到了游戏娃娃们的魅力。在短短10天的时间里，游戏娃娃们在30余组服务器里面纷纷登场亮相，每到一处，都是应者云集、人头攒动。游戏娃娃们各具特色的性格，或活泼、或可爱、或温柔、或文静，也给玩家们留下了极为深刻的印象。经常有玩家不等活动开始，便聚集在游戏娃娃们周围。


热情的玩家把我们的游戏娃娃团团围住。

这一次和金山公司在"剑网"中联合举办的活动包括4个环节。第一个环节是"有奖问答"，第二个环节是"抓怪寻宝"，第三个环节是"比武言情"，第四个环节则是"攻城大战"。因为是第一次进行类似的活动，在配合以及其他种种方面，游戏娃娃组合的4个MM出现了一些不足。但是从整体来看，这次的活动称得上是圆满成功。游戏娃娃们的形像已经在玩家们心里开始扎根，这种新的组合方式也得到了玩家们的称赞和喜爱。下面就让我们来听听游戏娃娃们自己讲述在这次活动中的种种有趣之事吧。

襄阳衙门抢答王 英雄令牌状元郎

——圆圆


圆圆：想单挑吗？放马过来。

虽然不是第一次踏入《剑侠情缘Online》的世界，但是以这种身份出现在"江湖"众豪杰的面前，却还是第一次。虽然身边都是诧异的眼神，但身上的衣服却是这么的漂亮，所以说，不管那么多啦。在这里，我是大众软件的游戏娃娃。

一开始，姐妹们是分散的。大家商量了一下，觉得还是找个地方集合一下为好（笨蛋，这是必须的啦）。七嘴八舌也没有什么好主意，还是曾经玩过一阵子"剑网"的我最有发言权。"大家去襄阳衙门吧。襄阳比较热闹，衙门里又相对清静。"没想到就这么一句话，襄阳衙门成为了今后游戏娃娃的固定集合地。

姐妹们气喘吁吁地从四面八方赶到襄阳衙门，果然没有几个人。只有几个被我们漂亮衣服吸引过来的豪杰七嘴八舌地问："你们身上的衣服好漂亮啊！""你们是做什么的？""游戏娃娃是什么？不是骗人的吧……"哼哼，我们哪里像骗人的了？要不是顾及要保持大小姐的风度，本小姐早就飞起一脚……嘿嘿，当然只是开玩笑啦。"我们是大众软件的游戏娃娃，这次是联合金山公司来举办有奖问答的活动哦！"游戏娃娃？有奖问答？满屏幕又都是大大小小的问号了……还是先不管这么多啦，先把玩家们召集过来再说吧。

姐妹几个在公聊和城聊里面吆喝了几句，再加上金山公司及时发出的公告，不一会，刚才还清清静静的襄阳衙门已经是人满为患了。人喊声，马嘶声，有抡锤的，有舞刀的，有喊钱包不见了的，有嚷别人踩了自己脚的，再加上各式各样五花八门的光阵，一时间襄阳衙门变成了"剑网"中最热闹最好看的地界。我们忙乱地回答各种玩家提出的各种问题。不怪玩家们提的问题多，提的问题怪，只怪自己的打字速度还是太慢。好不容易和玩家们解释完了这次活动的规则，姐妹4个已经是香汗淋漓了。


大家都在等待娃娃提出问题。

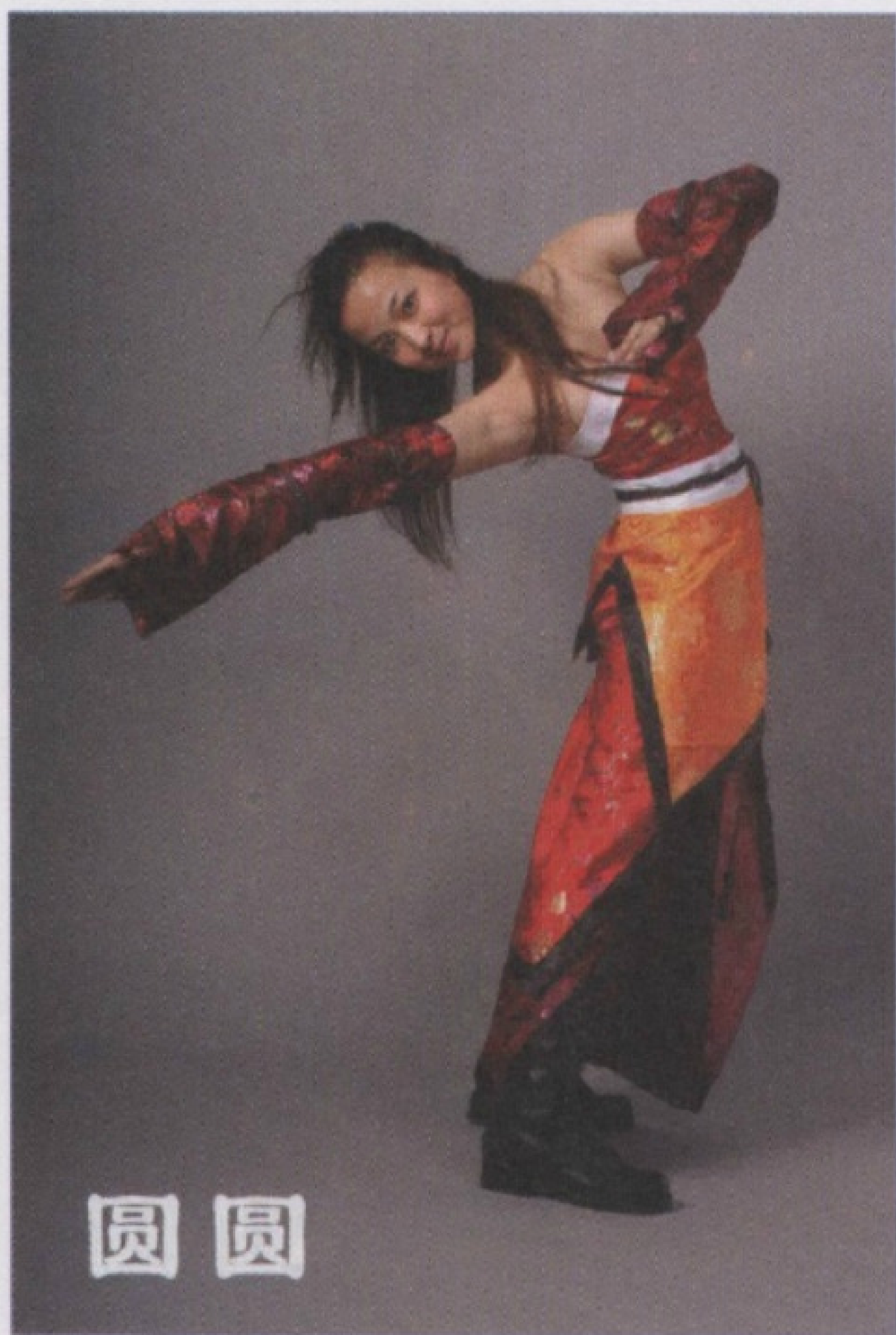
问题分5组，1组3个问题。3个问题是有关大众软件和这次剑网的"兵临城下"改版的。虽然规则简单，问题不难，但是玩家们太多，让我们4个人忙得一点闲暇工夫都没有。说起来玩家们真的很有趣。有的在扮酷，"我为什么要回答你们的问题？"；有的在装可怜，"好姐姐，你偷偷把答案告诉我吧……"；有的豪情壮志，"这么简单的问题我全能答出来！"还有的不管问题是什么，只是唠家常，"娃娃们是哪里人啊？你们明天还来么？"流汗……

我和另外3个伙伴分工合作。我和悠悠姐姐负责问问题和回答玩家们的疑问，而雪儿姐姐和阿璇姐姐则负责记录中奖者及与中奖者联系。虽然分工明确，但是玩家们高涨的热情，让我们感到再快的打字速度也应付不过来。有的玩家一组问题只错了一个，而且是一点点，嘴还是一口一个"姐姐"叫得特别甜，我都恨不能直接告诉他答案——当然只是


GM发布公告时，活动前短暂的平静。

想想啦，我们游戏娃娃是绝对公平公正平等di:)……经过紧张激烈的争夺（相信我，真的是很紧张激烈），终于有5名玩家冲出了重重包围，成为今天的幸运者。他们的奖品包括线下和线上两部分，分别由大众软件和金山公司提供。其实我觉得，礼物本身并不是重要的，重要的是这个活动的过程。只要能够参与进来，包括我们，包括所有的玩家，都是开心的，都是幸福的。

活动虽然已经结束，但是集聚在襄阳衙门的玩家们却不愿散去。"娃娃们什么时候还来啊？""娃娃们能给我们联系方式么？""娃娃们不要着急走啦，我们一起去玩玩好不好？"这些热情的留言，让我们心里面暖洋洋的。虽然忙碌，虽然疲惫，但只要有玩家们的支持，这些都不再重要了。



热点追踪

神秘怪兽惊四方 游戏娃娃寻宝忙

——阿璇

在游戏里看到很多人过来参加我们的活动，真是太幸福的事情啦。在提问抢答的活动里，只要GM一发公告，我们就被很多很多的人围住，动都动不了，连我们的漂亮衣服都看不到了。

所以一听到要我们带大家去寻宝，我就高兴得不得了。这次终于可以展示我的漂亮衣服了，而且还能带着大家一起去找大怪兽要宝物。所以寻宝活动那天，我是第一个上线的。



怪兽就在前面，大家快追啊！

因为上线后离活动还有段时间，我就自己去城里转转。怕穿上衣服被别人认出来，所以把衣服收在包包里，只拿了一把枪，就在城里逛了起来。可没想到，还是被人认出来了。看来通过几天的活动，大家对我们游戏娃娃都已经很熟悉了。

活动时间到了，我跑回襄阳衙门，GM公告刚好发出。不一会这里就聚集了很多玩家，大家都争着问我们今天有什么问题要问他们。我们赶快向他们解释——今天可不问问题啦，而是带大家去打大怪兽。





阿璇：我最喜欢在游戏里和大家聊天了。

我在衙门里不停地跑着（因为怕被人围住动不了），还很开心地嚷嚷："大怪兽快出来，让我一脚踢到外太空。"有好几个人对着我偷偷地笑。嘻嘻，他们一定觉得我太闹人了。

没过多久，就有"线人"来报，说大怪兽出现在扬州城内。我赶快告诉大家跟我一起去。可是到了衙门口才发现一件事——人来得太多了，把整个衙门都堵住了，我们根本就出不去……

左冲右撞了半天，还是出不去。我有点着急了，要是出不去的话，那就没办法去找怪兽了。想了半天，突然想到一个办法：我先退线，然后再上线，利用上线以后还没有出现玩家的一点点时间往外冲。结果真的成功了，我一下子就冲出重围，跑到了衙门外面。

于是我就开始在衙门外面喊。本来有很多人要往衙门里面走的，这次看到我都不往里走了，也就改变了主意。我带了一大堆人跑向车夫，门口那边的情况稍好了一些；圆圆也带了另一队人跟着跑了上来。

到了车夫那里，我和大家说，传送到扬州，然后自己先来到扬州。等了一小会儿，大家也都传了过来，我就开始带着大家在城里找怪兽。"线人"只告诉我说在扬州城里，可没告诉我具体在哪，我只好在城里慢慢地找。时间一长，后面的人就有些着急了，一直问我怪兽在哪。我也很希望马上找到，于是我加快了脚步。

在屏幕的边上突然看到一个影子一闪，我赶快追上去。啊哈，果然是那个怪兽。怪兽别跑，看我的无敌"璇"风腿。

大家也和我一样看到了怪兽，于是一大堆人冲了上去。大怪兽一看到我们，转身就跑，我们就在后面追啊追啊。突然从怪兽身上"哗"地一下掉下一大堆东西，大家有的继续追怪兽，有的忙着去捡东西，热闹非凡。可惜活动规定，我是不能跟大家一起捡的。真是可惜，只能在旁边看着大家捡宝贝而自咽口水。

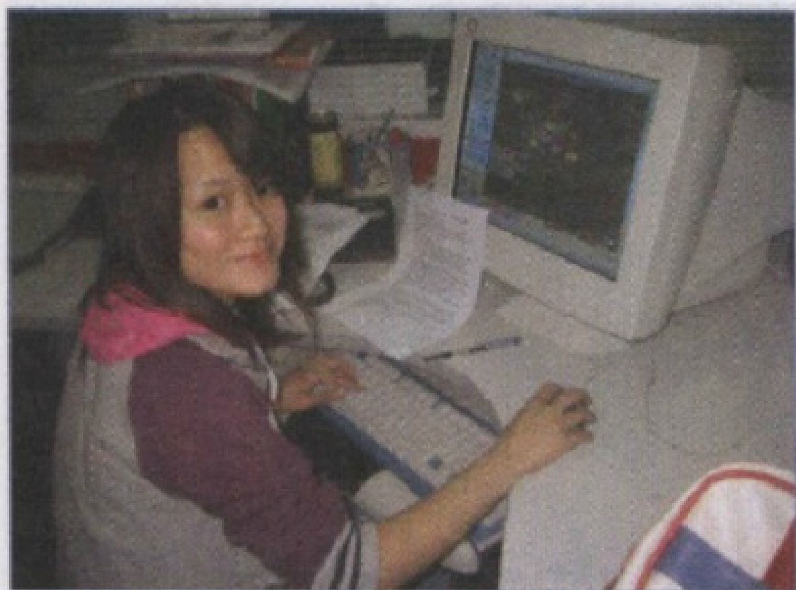


燃放礼花安慰没有抢到礼物的玩家。

突然怪兽消失了，大家都停下来问我："怪兽呢？"我嘻笑着告诉大家，大怪兽已经被我一脚踢到外太空去了。有好多人都向我做着鬼脸说："下次晚点踢，我们还没玩够呢。"我在屏幕前和圆圆她们笑成一团，今天的活动真是太好玩了。

看到大家都有点没尽兴的感觉，久久不愿意离去，我们都有些不忍心了。于是我和圆圆、悠悠还有雪儿商量了一下。悠悠和雪儿在襄阳城衙门继续和大家聊天；我和圆圆呢，就在扬州使用了一直不舍得用的"玫瑰花雨"。漫天玫瑰花瓣缓缓落下，似乎有些在梦幻中的感觉；看着身边的3个伙伴，看着满屏幕支持我们的玩家，真希望这一刻能化作永远永远。

群雄相会比武场 比武言情看谁强 ——悠悠


悠悠：PK也是需要技巧的。

"飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳"，美丽的5月风和日丽。在这样的季节，剑侠情缘中出现一个美丽的组合。组合中有4个个性不一但都拥有漂亮容貌的MM——"大众软件游戏娃娃组合"。她们的出现给剑侠增添了许多绚丽的色彩。组合出现后，相继组织了许多新鲜而又有意义的活动。其中一个特别有创意的活动，就是游戏娃娃的4个聪明、漂亮的MM要与武林中的各大高手"比武言情"，而且参与者都有奖品。在"剑侠"这个高手云集的世界里，居然有这么4个MM要与众人比武，着实让少林、昆仑、娥嵋、天王、武当等各大门派为之一惊。对于她们的本领大家都纷纷猜测，绝大多数人都认为游戏娃娃的本领绝对高人一筹，因为有句古语说得好："艺高人胆大"。就这样，"比武言情"的消息被众人一传十，十传百，不久就在江湖上尽人皆知。

讲到"比武言情"，在这块纷争的大陆上也不是每个人都有这样的机会，只有个别人可以入选，那就是能够收到"血红英雄令牌"的人，也不是任何人都有机会收到"血红英雄令牌"，只有那些与游戏娃娃有过一面之交的人，而且绝对都是智勇双全的人。就这样，数面"血红英雄令牌"相继发出，


55555...我们又败了。

而且为了让更多的英雄参加这次难得的"盛会"，游戏娃娃还许诺每个拿到令牌的勇士，可以带上自己的4个好兄弟一同参战。这个消息一传出，更让大家神奇不已。为了争夺这难得的几块令牌，"剑侠"中的每个侠士都争先恐后地四处打探，乐此不疲。幸运的天平总是倾向有准备的人，也就是勤奋的人。经过游戏娃娃们几天的挑选，"血红英雄令牌"陆续有了自己的得主。为了在这次"比武言情"中真正名扬天下，获得令牌的勇士们更加勤奋，打怪、升级、打装备，为此做好了一切准备。

活动在大家的期盼声中开始了。人们一边议论着当天的胜负，一边五个一团，十个一群地走向"比武言情"现场——扬州城比武场。虽然大家都是有备而来，但都还是略带紧张。原因有二：其一是将要再次见到传说中美丽动人的游戏娃娃，所以感到激动和兴奋；其二是对游戏娃娃的武功并不知晓，生怕一旦被打败将成为众人的笑柄。带着这种心情，前来比武和为了一睹游戏娃娃四姐妹芳容的众多人物，不知不觉来到了扬州城比武场。此时游戏娃娃早已在比武场外恭迎大家了，亲切的问候和动人的笑容都印在众人的双瞳之中，无形中给人们一种亲和力。不久大家被这种热情的氛围慢慢感染，之前矛盾的心理也已烟消云散，让大家分不清这是茶话会还是比武大会。在"剑侠"的世界里，这种场面从没出现过，这更加证明了游戏娃娃姐妹们的用心良苦。

在这样的和睦环境中，"比武言情"正式开始。游戏娃娃和对手分别以黄队和蓝队的身份入场，之前的聊侃早已让彼此熟悉许多。比武中双方出手也都不多，游戏娃娃四姐妹虚虚实实、灵巧过人；交战一方毕竟是"剑侠"中的实力派，出手虽然不多但招招刚劲有力，一场以柔克刚的大战让场下观众大饱眼福，你来我往精彩异常。时间嘀嗒嘀嗒地逝去，4位MM渐渐开始抵挡不住，由于实力悬殊最终还是败下阵来。比武结束后，交战双方并没如想象中的那样赢者仰天长笑，败者垂头丧气，而是都很开心地夸奖着对方。那种和谐是多么让人敬佩呀。其实当双方站在比武场上时，胜负早已有了定论。游戏娃娃的姐妹们，武功方面绝对在对手之下，所以论"比武"二字肯定是最终的失败者。但是"比武言情"的真正目的就是言情二字，游戏娃娃们想利用这个机会把大家聚在一起，用语言联络彼此的友情，让大家在"剑侠"的世界里真正快乐地生活着，所以游戏娃娃又可以说是个胜利者。游戏娃娃四姐妹悠悠、小璇、雪儿、圆圆已经成为"剑侠"最近最火热的话题，对于大家对自己的关注她们都十分开心，"比武言情"也是她们的精心计划。其实输赢在她们眼中早已没有意义，因为她们的目的就是要在"剑侠"世界里广交朋友，和大家一起笑傲"江湖"。

或许有人会问我，你怎么知道这些，你又怎么了解游戏娃娃们的真正心态呢？呵呵，忘了自我介绍。我就是大众软件游戏娃娃组合的成员之一，我叫悠悠。希望大家多多支持我们:)。



热点追踪

黑云压城不慌张 永不言败更豪爽

——雪儿

早就耳闻《剑侠情缘》的攻城战很精彩，只是一直没有机会亲眼目睹。这次我们游戏娃娃正好利用和金山合作的机会，利用"工作之便"好好看一看。由于在先前的"比武言情"活动中，游戏娃娃屡屡被玩家赶下比武场，圆圆和小旋的嘴撅得老高，死活也不肯加入攻方或守方，说怕自己占着一个名额拖人家的后腿，再被对方的绝世武功淹没，多没面子啊。所以我们游戏娃娃们只好以旁观者身份，偷偷进入战区观看这一场惊世夺城战。

我是比较喜欢进攻的那一方啦，总觉得进攻比闷闷地防守要好玩；而且我喜欢跟着勇敢向前冲的GGJJ们，所以就跑到城外看进攻帮会去了。看攻方玩家们讨论得很激烈，看来进攻的方法也是很有讲究的。听他们布置战术，似乎是天王和丐帮玩家当肉盾——忽忽，他们就这么叫的，肉乎乎……可惜不是毛茸茸的。这些玩家们防御高，四防也高，血还长。峨嵋作为辅助，加血什么的，看来就像是牧师了。这个职业是我最喜欢的，可惜我的技能被禁用了，否则我肯定也会忍不住上去加加血什么的，还能使对方混乱一下哦。天忍看来是进攻主力了，高攻击、高伤害是普遍的了。偷偷看一眼他们的装备……好羡慕啊。大家都踩着五花八门的光环，什么颜色都有。我最熟悉蓝圈的梦蝶了，聊天时总踩着它，回内力快啊。还有提高血



上限的光环，其他都是我也叫不上名字的光环，看得出大家分工很细也很明确。大家很早之前就制定了作战计划，现在都在纷纷确认自己的场上位置，核实进攻步骤，非常热闹。也有临时提出种种改进意见的，帮会的头头经过看似短暂却是深思熟虑的全盘考虑后，一一肯定或否定这些计划，



雪儿：目前战场的形势十分严峻。

并不停地修正进攻策略。看得出，这个头头还是蛮有威信和经验的，他说的话大家都一致服从。嗯，没有这些特点，他怎么能坐上这个位置，怎么能统领大军攻城掠地？期间还有玩家说笑，说用自己的小号在公聊频道使劲谩骂守方帮派如何如何不义，吃了好几万的蓝药呢……这样是不是不太好啊！忽忽，也属于攻心战吧。

经过简短讨论和交谈，攻城时间很快就到了，大家纷纷安静下来。战场上只听得肃杀的风声，偶而伴随着战马的嘶鸣，蝉噪林愈静嘛，这反而更加突出战场的悲凉。头头好像说了些什么，只见一组队伍冲杀上定川门，而另一组队伍默默地开向了另一个方向。第一小队人很少，总觉得攻城方没有守方的数倍兵力恐怕很难奏效，还是说他们只是起牵制作用，吸引守方兵力。难道第二队才是主力？第一队攻得很卖力，还用上了攻城车。真浪费呀，苦肉计的肉也太肥了吧。但守方似乎不为所动，增援了几个人；严守阵形，以密集阵形施以大规模杀伤法术轰击。很快，第一小队的攻击强度有所下降，稍稍退却了一些，似乎在接受指令准备再次进攻。与此同时，守方很快便发现了第二小队的动向，而第二小队也迅速投入到对平江门的战斗中。这里的战斗更显激烈。很明显，守方早就识破了攻方所采取的声东击西策略，所以对定川门并未投入太多的兵力，大部分兵力还是很快赶到平江门附近的。显然，这次赶来的都是高手，攻击力很强，各种大招，什么亢龙有悔、不灭不绝、天罡地煞手，全都招呼上去，很快一个摇旗小兵就报销掉了。（为什么游戏娃娃用这些招数就打不死人？好伤心……）但攻方也不甘示弱，他们毕竟是做了周密的计划和安排，投石车被拉上来了，攻城车也推上去了；前边的"肉盾"显然很合格，各种抗性装备作用大显；峨嵋JJ们的补血也很及时，有时还会用好像是冰冻的法术扰乱敌人。作为进攻主力的天忍玩家，不停地使出各种大招攻击对方，并未出现慌乱的迹象。这是一根难啃的"硬骨头"，想必大家都做好了心理准备；大家齐心合力，一点点努力朝着胜利迈进。守方加大了防守力度，很有组织地进行对抗；摇旗小兵的补血光环大显威力。场面一团混乱，如我这等的好机器也出现卡机情况；可怜小旋已经掉线了……看来要想打赢攻城战，良好的基础设施是必不可少的。机器配置、网络情况都会造成卡机，从而失去整个战役。说到此处，悠悠也掉线了……

第二队的进攻开始显得疲软起来，一部分玩家开始撤退。守方看到这个场面觉得形势大好，但他们并未出城追杀，毕竟不要中了引蛇出洞之计才好，万一攻方设下埋伏怎么办？不过此时我却注意到一个细节：怎么在平江门前出现了第一小队的人？难道……忽忽，真让我猜着了，攻方还是耍了个小计谋。他们偷偷地将第一小队与第二小队互相交换了一下，通过第三小队——才两个人而已，来回跑动表演了一出狸猫换太子的把戏。显然，装备强、攻击力强的主力队员被换到定川门去了，而且阵亡的玩家开

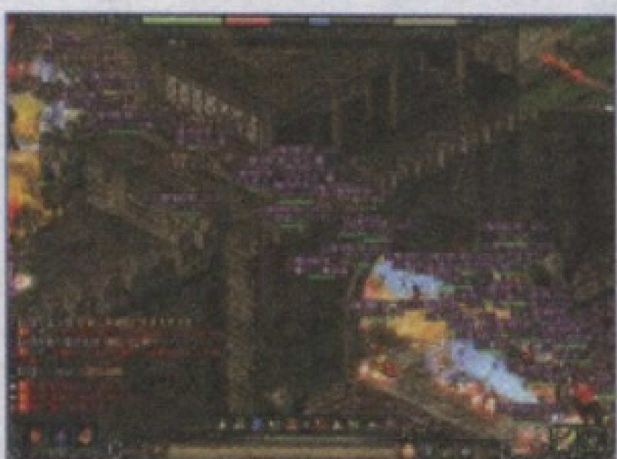
始有组织地从重生点奔向两个城门。很明显，这也是事先计划好的。偷梁换柱的第二队在努力吸引对方注意力，拖延时间；守方并未意识到这个问题，也没意识到攻方的法术威力下降了——场面实在太混乱了。这样此消彼长，第一小队的人数稍稍增加，攻击力却大大得到增强；新的攻城车、投石车、摇旗兵同时上阵。在猝不及防瞬间，守方刹那间被"秒杀"好几员大将。此时守方才意识到出了问题，赶忙增援定川门，但攻方岂能让出这个大好机会？短短几秒钟，东城门被攻破了……由于攻城器械不能用在城里，这以后就要纯靠玩家硬拼了。显然守方调度不及时造成了短时间的防守漏洞，而且事先似乎并未采取相应策略，造成一定的混乱。而攻方瞬间如潮水般涌入，匆匆赶来增援的守方玩家被占绝对优势兵力的攻方打回了重生点。这时守方显然发出了一个错误指令，让守平江门的玩家增援定川门，但是平江门防守玩家并不知道具体让谁去。结果竟然出现了在平江门战火纷乱的情况下，只有寥寥数人留守，于是平江门也在瞬间被突破了。



此时，守方无论如何也要接受防线全面溃败的事实。他们作出了一个不知是否明智的举动，全线退守龙柱，不再作过多纠缠。由于3根龙柱要全部击倒才算胜利，所以守方决定先集中防守一根，派一队人不停地骚扰进攻另两根龙柱的玩家。攻方费劲地攻下两根龙柱后，双方在最后一根龙柱周围处于胶着状态。守方那支骚扰小队明显起了牵制作用，攻方既要攻下最后一根龙柱，又要防止守方重新夺回那两根龙柱，兵力必将分散。而且攻方玩家对骚扰小队的"有空就猛打，无空就猛跑"的策略明显不胜其烦，追又不太敢追，守又不那么好守。忽忽，真够他们难受的。很快，进攻方玩家变得急躁起来，连续犯了几个低级错误，造成峨嵋JJ被秒杀，进而又造成几名高级玩家难以维继，不但最后一根龙柱没攻下来，反而又丢了一根龙柱。攻方、守方变换位置，攻方退守仅存的一根龙柱苦苦支撑。但守方出现了个误判，他们认为攻方玩家从重生点出来后会及时赶来，这样就会造成增援线过长。于是命令几名高等级玩家半路拦截，准备以优势兵力各个击破。但攻方并未上当，他们三五人一队组织好才冲上去，结果拦截的守方玩家反而遭到顽强抵抗。此时守方命令几个玩家组成增援小队支援拦截小队，同时又命令拦截小队回撤。不幸的是守方再次出现同样的错误——并未说明这几个增援玩家是谁。很快又造成一定的混乱，而且好像攻方在守方安插了间谍。攻方迅速获悉了这一情报，守龙柱的玩家决定放弃龙柱从后趁势掩杀；重生点赶来的玩家顺势追击，守方再次面临兵败如山倒的局面。形势瞬间扭转，而且这次攻方没有再给守方任何机会；抓住守方这一短暂的调度失灵，己方形成局部优势兵力的大好局面，迅速击倒3根龙柱，成功夺下城市的统治权……忽忽，攻方的头头坐上太守位置；以后我也好在他的城里享受一下福利待遇了。游戏娃娃圆圆和悠悠就没这么好福气了，她们只能黯然退出游戏接受失败的命运。好得意，忽忽……

纵观这次攻城战，给游戏娃娃们留下最深印象的不是玩家个人的武功与装备，而是依靠局部默契的配合，把握整个战局的优秀指挥官，也就是有组织才能的头头啦。当然，这也得益于金山良好的设计思想，能让每个玩家在游戏中体会到"真正的战争"、真正的成就感；体现自己真正的军事指挥才能——游戏娃娃在游戏里也只能跑跑腿呦:)。







依依惜别话衷肠 万般柔情掩悲伤

随着声势浩大的攻城战的结束，游戏娃娃们在《剑侠情缘Online》中的亮相也宣告结束；这次和金山公司联合举办的活动也就告一段落。有奖问答时的热烈，寻宝时的急切，"比武"时的开心，以及攻城大战的惨烈，相信在玩家心里已经留下了深刻的印象。对于这次活动，有鲜花，有喝彩，也有微笑和掌声；当然也有免不了的不理解的眼神和不信任的嘘声。我们知道，毕竟这只是一次开始。对于赞同的声音，我们接受且以此勉励自己；对于不同意的声音，我们欢迎并以此改进自己。对于这种新的游戏报导方式，我们也是在一步步地摸索，以图让其与读者的交流，与玩家的交流达到默契的程度。力图圆满的愿望很好，我们也知道所要走的道路还很长。虽然难免有崎岖，难免有坎坷，但我们相信我们会一直走下去，不会停止，没有迟疑。

这次活动的结束，也意味着下一次活动的开始。但具体是什么活动，具体是哪一个游戏，现在还不能告诉大家，就算是给大家卖个关子吧。可以来信联系呦（参见本期读编），说不定在什么时候，大家在玩什么游戏的时候，我们这4个美丽的女孩子就会翩然而至，陪大家度过难忘的一天。到那个时候，又是另外的一种惊喜哦。

正像我们开头所说的那样，能够让读者和玩家们在读书之余、游戏之外有一点点惊喜，有一点点想念，对我们来说，已经足够。

热点追踪

不谈虚拟 我们看实际



《奇迹》充值卡篇

■策划 本刊编辑部 执笔 真*添乱

前两期我们介绍了游戏《仙境传说》的周边产品和盛大网络的《热血传奇》和《传奇世界》两款游戏的周边产品，大家看了是否过瘾呢？在这一期里，我们先暂时"抛弃"掉可爱的布偶、人偶等各类周边产品，将《奇迹》的实物卡一一展示。也许有人会问，为什么会介绍网络游戏的充值卡呢？严格意义上来讲，充值卡似乎并不能算是游戏的周边产品，但是，有着收藏兴趣又喜欢玩网络游戏的玩家，难道不应该试着去将自己正在玩的游戏充值卡收藏，以留做纪念吗？游戏充值卡的变化，也在见证着一款网络游戏的发展和变化，也许在不久的将来，游戏充值卡也会像邮票、电话卡一样成为收藏新贵也未可知。

不知道现在是否已经有开始收藏游戏充值卡的玩家，如果有的话，别忘了向我们展示你的珍藏哟。

说起《奇迹》的充值卡，好多人见到的并不是很多，因为第九城市对于充值的宣传和推广，似乎更多的精力放在虚拟卡的销售上。不过掐指算来，虽然看起来好像波澜不惊，事实上，第九城市推出的《奇迹》充值实卡也已经不少了。

新手包开户卡

新手包开户卡是第九城市为每次版本重大更新而推出的"更新包"内的"开户卡"（所谓的"开户卡"，就是说此卡点数仅限于新帐户充值，而不支持老帐户充值。）从2002年11月《奇迹》正式开始收费的时候起，至今已有6个版本，它们分别为6元限量新手包、0.85版超值新手包、0.94版超值新手包、0.95版超值新手包和0.96版超值新手包（2种）。特别是6元限量新手包是《奇迹》最早发行的版本，目前市面上已无处可寻了。新手包中包含游戏客户端光盘、游戏手册、游戏地图，如果有幸拥有，还是细心保存一下吧，在那上面，似乎还能看到《奇迹》和玩家最初接触时的青涩模样。如果哪个玩家集齐这6种形式的新手包和点数卡，也就等于珍藏下了《奇迹》更新的历史。









18小时开户卡

18小时开户卡是从2003年8月开始陆续推出的。"新手包"是配合历次更新而推出的，"18小时开户卡"是配合新区开放而推出。从最开始只是作为推广活动各区均可使用，慢慢变为仅限新区使用，并有游戏内虚拟物品或虚拟币的赠送，因此附加值较高。18小时开户卡全部为非卖品，没有面额，是第九城市在各类活动中推广游戏赠送之用。而且由于这些开户卡的赠送是针对不同地域的活动而制作的，所以想要集齐一套是相当困难的。从我们目前掌握的情况看，这个系列共有9种，卡面图片有4种图案，分别包括了精灵、法师、战士等3种职业。18小时开户卡卡面较大，是一般点卡的2倍左右。因此在卡的背面还印刷了从用户注册到充值、登陆游戏的简要流程，但该种卡选用的材料也比一般意义上的点数卡要薄很多，从收藏的角度来说价值相对而言要低一些。









30元450点点卡

玩家最熟悉的应该就是这种卡了，从2002年11月《奇迹》正式收费开始，在《奇迹》的实卡中，销售商那里最多见到的就是这种。而且以后在《奇迹》的实卡销售系统中，这种卡还将占据主要份额。对于并非整日在游戏内的玩家来说，点卡是比较好的选择。且该种卡在销售初期结合宣传推广，也有赠送虚拟物品"宝石"的活动，附加价值比较高。值得一提的是，虽然推出的450点点卡的画面都是游戏内的"女神装"造型，但还是有差异的，最为明显的就是"天空之城"版本推出前，卡片上的"女神装"造型为电脑合成的美女，而到"天空之城"版本推出后再出现的两种版本的450点点卡，都已经转变为17岁的俄罗斯冷艳美少女Polina的形象了——不仔细看，还真看不出来。该种卡片采用了比较主流的制作方式，面积较小、质地不错，便于玩家携带和收藏。也是目前市场上流通最为广泛的卡。



48元包月卡



玩家的最爱，因为只需48元就可以在游戏中无后顾之忧的玩上一整月，对于游戏时间较长的玩家来说，应该算得上是比较划算的充值方式，从2003年6月推出后就一直是玩家最喜欢的充值方式。可惜的是，实卡销售系统中再无包月卡的身影，只有银行卡直冲的虚卡才可以享受此项服务，曾经的包月卡以及魔法师豪华职业套装中的包月卡都已经成为绝版，甚至在一些地区还曾经出现过暴炒《奇迹》包月卡价格的事情发生。包月卡的图案分为2种，一种为精灵、法师、战士三者在一起的图案，无论从色彩搭配还是美术设计而言都有所进步，另一种为豪华职业包中的魔法师图案，该图与最早的充值卡图案很相似，也显示出MU游戏人物设定图比较单一的特点。



15元包周卡



包月卡不见了，取而代之的是面额15元的包周卡，可自由选择计点（225点）还是包周（7天）。这样做其实是相当于提高了购买实卡玩家的包月价格，也许是第九城市希望玩家更多的利用虚拟卡销售渠道来进行充值——毕竟在实卡和虚拟卡的销售成本上，还是有一定差距的。我们可以看到，《奇迹》的充值卡画面最多采用的是由《奇迹》的女形象代言人身着"女神套装"的形象，男性形象非常少。而且，在《奇迹》运营的2年时间内，"魔导士"的人物肖像画一直没有在各类宣传中出现，而15元包周卡上，首次使用了"魔导士"形象。因此，这种新出现的图案是具有一定收藏价值的。

提问：

1.《奇迹》是从什么时间开始正式收费的？
2."火龙王"每天会出现几次？
3.卓越属性一共有几种？
4.战士武器上的技能一共有几种？
5.精灵的"守护之光"技能中，智力与其效果的公式是什么？

将答案以电子邮件形式发送到**red@popsoft.com.cn**，就有可能获得由第九城市提供的"魔法师豪华职业包"一份，一共有25个机会喔。



游戏终究是游戏，没有人能够在游戏的世界里永远的玩下去的，当若干年后已经淡忘了很多事情时，将这些卡片翻出来细细端详，不知道会是怎样的一种心情。



画龙点睛

《梦幻西游》门派称谓探秘

■北京 何威

《梦幻西游》即将开放门派称谓系统，12个门派的称谓各具特色。从江湖小虾米到门派大哥，玩家头上顶着的称谓可以显示出你在门派中的地位。想知道怎样获得门派称谓吗？还等什么，跟我一起来了解吧。

一、称谓简介

各门派各有6个称谓，称谓是玩家在游戏中的名号，是身份的象征。门派的6个称谓中，1～4级称谓属于共用称谓，即门派内的玩家只要达到指定要求，人人都可以获得。5～6级称谓属于独有称谓，即每个门派内只有2个人可以分别获得的称谓。

二、获得方式：

领取条件：

1级称谓：领取条件 等级≥20 门派贡献度≥60

2级称谓：领取条件 等级≥40 门派贡献度≥120

3级称谓：领取条件 等级≥60 门派贡献度≥180

4级称谓：领取条件 等级≥80 门派贡献度≥240

5级称谓：领取条件 等级≥90 门派贡献度≥300

6级称谓：申请条件 等级≥50 门派贡献度≥600 获得过1级和2级门派称谓。

称谓领取人：各门派首席弟子NPC

1～4级大众称谓：领取称谓任务后，系统会在指定场景内随机生成任务NPC，玩家找到任务NPC并将其打败，才有资格回去向首席弟子领取称谓。任务NPC比较厉害，还带着喽罗，对自己没有信心的朋友可以多修炼一阵或者找朋友帮忙。称谓任务领取后一小时内未完成即失败，领取后一小时内不可再领任务。



5级称谓：各门派只能有一个玩家获得门派5级称谓，通过比武获得，每周进行一次。

报名时间：周一 12:00～周日 12:00

比武时间：周日 15:00～17:00

比武开始前一小时截止报名。

参加比武条件：必须为该门派玩家，等级≥90，门派贡献度＞300，至少获得门派2级称谓。

比武规则：

1.参加比武的玩家只允许代表个人参战，不得组队报名参加及进场，在比武场不允许组队。

2.宣布开始比武后，玩家在比武场地内自由选择对象进行切磋比试。中途不得离开比武场。

3.每次切磋结束后切磋的双方拥有30秒的保护时间，用以补充HP、MP。

4.每战斗胜利一次，得到相应的分数。一小时后比武结束，按照得分评选出第一名获得5级称谓。

三、门派首席弟子

看了前面1～5级称谓的获得方式，大家一定在揣测6级称谓该如何获得吧，现在就给大家揭开它神秘的面纱。

所有门派的6级称谓名称是一样的，不同的地方就是在前面加上门派名字。如：化生寺首席弟子、魔王寨首席弟子、五庄观首席弟子等。每个门派只有一人可获得此项称谓。拥有此项称谓的玩家是系统判定的该门派大弟子，首席弟子NPC的外型也改为该玩家当时的造型。同时首席弟子拥有一项特殊的门派优待，具体是什么这里就先不说，留着让大家自己去探索吧。

那么大家是否想知道6级称谓用什么方式获得呢？6级称谓的获得方式不是通过战斗，此项称谓是通过本门的所有玩家投票推选出来的。所以说，想取得6级称谓成为门派大弟子，不一定要有惊世骇俗的功夫，但是一定要有很好的人缘，多帮助同门，和大家搞好关系才是王道。门派首席弟子每周竞选一次，想保持住称谓就要努力哦。

下面简单介绍一下成为首席弟子的过程：

首先要到首席弟子NPC处挑战它，只有先战胜上一任首席弟子才能获得参选资格。

战胜后填写竞选词，完成申请，就等人家来投票啦。

投出你庄严的一票。

成为首席弟子。



《吞食天地Online》边疆小任务

■北京 河山



在中原地区征战已久的玩家们，不知是否去过《吞食天地》的边疆地带逛逛呢？可别小看地图边缘的小村庄，其中有可能藏着玩家梦寐以求的稀世珍宝呢。以下文中，笔者将为各位介绍吞食天地中极北的乌桓部落，出海后的离岛地区夷州，还有充满异国色彩的邪马台国中的部分任务流程。

迷途的矿工

起始地点：乌桓部落

触发条件：玩家等级15以上，未过此任务

完成奖赏：随机获得扬沙剑、合诚图或赤虎盔其中之一

任务流程：

1.与乌桓帐的张妈妈交谈

2.答应张妈妈找寻矿工

3.在柳城雪洞找到了落难的矿工

4.帮助矿工击退灰熊

5.回到乌桓帐向张妈妈报平安后，可随机获得3种物品其中之一

战斗武将情报

角色	LV	HP	SP	HPX	SPX	知	攻	防	敏
灰熊	40	571	132	22	4	4	22	21	11

邪马台的妖鬼王

起始地点：邪马台茅屋

触发条件：玩家等级20以上

完成奖赏：卑弥呼的梳子

任务流程：

1.与卑弥呼交谈，答应协助他。

2.出小屋，立刻与鬼爪等小兵进入战斗，胜利后再回去找卑弥呼交谈。

3.前往倭国海贼洞（温泉上方），找多模交谈，会与多模、弥弥进入战斗。

4.胜利后得鬼王洞上卷，再选择"扁他"，再次进入战斗。

5.前往倭国海洞，在洞内与南瓜精交谈，与南瓜精、卑奴母离进入战斗



6.胜利后再前往倭国海洞，在洞内与南瓜精交谈，会与南瓜精、卑奴母离进入战斗，胜利后得鬼王洞下卷。

7.在洞内找尔支，与他交谈，会与柄渠胡、泄模胡战斗，胜利后得鬼王洞中卷。

8.前往鬼王洞，进入前需装备锄头才可进入。

9.进入后与妖鬼王交谈，进入战斗。

注：敌方会增援。

10.胜利后再回去找卑弥呼即可完成任务。

战斗武将情报

角色	LV	HP	SP	HPX	SPX	知	攻	防	敏
南瓜精	91	472	313	36	22	13	62	41	34
卑奴母离	92	478	333	37	25	66	32	29	28
尔支	95	495	324	38	23	8	80	35	35
泄模胡	88	456	303	35	21	9	61	28	48
柄渠胡	88	456	303	35	21	8	60	28	50
妖鬼王	155	2472	525	40	46	12	112	48	82

画龙点睛

小技巧大集合

《奇迹》各职业真正需要的卓越属性

■北京 小乱

一、力敏体智战士

说明：这类战士是MU大陆最普遍的战士，穿着龙王、黑龙王、黑凤凰装，手里拿龙斧、破坏、玄冰。

需要卓越属性：卓越一击、生命回复、生命增加、伤害减少。

解释：生命回复和伤害减少属性意味着你的血不会掉得太快，也就是说你可以杀更多的怪，希望来回少跑几次的战士，也可选择杀怪回蓝属性。

二、全力战士

说明：这类战士是偏向于BT的职业，暴强的攻击和极低的防，很需要类似卓越白金这种高防防具，奸商可以狠狠敲诈他们一笔。

需要卓越属性：卓越一击、伤害减少、生命回复、生命增加、攻击力增加、杀怪回蓝、杀怪回红。

解释：全套伤害减少的卓越白金是每个全力战士所向往和追求的……而杀怪回红和杀怪回蓝之间，更倾向于回红，毕竟性命要紧。

三、血力敏战士

说明：这类战士天生就是牛魔王投胎，拥有很厚的牛皮和发达的四肢……

需要卓越属性：和血有关的一切属性。

解释：人家本来就最求阿诺的身材，还有什么好说的。还有一个属性也可以参考一下：伤害反射。

四、敏力精灵

说明：很强的职业，总可以最早去单挑各类怪物。

需要卓越属性：防御率+10%、攻击速度+7、卓越一击。

解释：没什么好说的了，地球人都知道。

五、全智精灵

说明：最强的护士，最弱的身体。

需要卓越属性：生命增加、伤害减少。

解释：全智MM永远离不开这两个属性，也别多想其他属性了。

六、力敏智精灵

说明：很独立的职业，现代女强人典范，法师的最好伴侣。

需要卓越属性：都需要，都可以不需要。

解释：有一套减伤害的卓越，防御成功率也不错，最好有个卓越一击。

七、智力敏法师

说明：目前MU大陆所有的法师都是这个样，有啥办法呢？难道叫咱们背玄冰去砍怪不成？

需要卓越属性：卓越一击、生命回复、伤害减少、生命增加、攻击速度+7、杀怪回蓝。

说明：法师的低防御是通病，只有和全智精灵一样，收一套减伤害、加生命的卓越了。

八、战魔剑

说明：现在一般除了练法魔，就是战魔了。

需要卓越属性：伤害减少、生命增加、卓越一击、速度+7。

解释：每升1级比战士多2点可加，一般练这职业的都加到力上了，有些加点体力，弥补血少的不足，一般要到220级才是超越战士的起点。

九、法魔剑

说明：法魔是MU世界中攻击力最强的职业。

需要卓越属性：生命回复、伤害减少、生命增加、卓越一击、攻击速度+7、杀怪回红、杀怪回蓝、魔功增加2%。

解释：法魔的攻击力连法师也稍逊一筹，只是没有法师特有的瞬移，比较痛苦，最好的属性也是伤害减少。

十、全敏魔剑

说明：同全敏战士。

需要卓越属性：伤害反射。

解释：同力敏战士。

十一、敏力魔剑

说明：追求与敏力精灵一样，达到全miss的最高境界。

需要卓越属性：防御率+10%。

解释：在追求全miss的境界下，考虑加点力拿刀叉，去叉叉Boss。P



《神州》五大职业分析

■上海 朱柒柒

现在“神州”里剑侠和和尚是大家使用得比较多的职业，对于五大职业的特点相信大家也了解不少了。

1.剑侠：高攻，快攻，操作简单容易上手，练级速度是早期最快的，后期练级速度也很快。剑侠是相当厉害的职业，后期PK只有术士能与之抗衡。

2.勇士：防高，血厚，升级慢，装备依赖性强。装备比较贵，装备越好修理费用也越高，所以花销很大。勇士的优点是技能操作简便，但这同时也是它的缺点，策略性不强，除了砍还是砍。

3.道士：“很强的职业”——很难强大的职业。早期道士花钱快是出了名的，钱都用在买蓝药和装备上了；难练也是公认的，道士法宝少，非常稀有，比如“火箭”的技能书，价格相当昂贵。后期的道士也许PK并不是最强的，但打宝绝对是最厉害的，是标准的大器晚成型。

4.术士：初期练级比较困难，后期PK强大（唯一能和剑侠对打的职业）。战斗手段丰富多彩，逃命的技能层出不穷，可以说，初期的付出到了后期绝对是有回报的。

5.僧侣：早期的僧侣相对其他职业来说，攻防都比较高，还有加血魔法，练级很快。但二转以后，打高级的怪比较吃力，低级的怪又没有多少经验，装备也不是很多，所以还是靠加血才可以继续升级。P



《神话》战士初期练级心得

■北京 杨国强

游戏开始将属性点全部加力量，拿好原始武器就可以开始练级了。新手村有2个，有一个出村后会遇上松鼠之类的怪物，另一个是鱼人。先说第一个村子，出村后先打松鼠很快就能到2级，然后可以打松鼠也可以打青尾鼠，4级左右可以向蝙蝠挑战了。在10级前最好把所有新手村的任务都接下，因为过了10级就不能接任务了，做任务能得到不少经验和宝石之类的奖励，新人绝对要去做。边做任务边练级很快就能到10级了，10级前不要去打哥不林战士长，那不是我们能对付的。8～9级时可以打巨型袋鼠人、夜型盗虫。10级前的升级点数为了能拿好的武器可以全加力量，打到的东西除武器和宝石外什么都不要，卖得的钱都留着。宝石碎片不值钱，大的宝石才是抢手货，还有狮槟石、幻觉石、伊石，都是好东西，3个狮槟就可以去铁匠那强化武器。出生在港口的新人，开始就打鱼人，然后是村壮鱼人和鱼人斗士，附近有小盗虫和蜥蜴战士适合6级以上的玩家打，村子出去的右上有夜型盗虫和哥不林兽人，足够练到10级，同样是边接任务边练级。

10级后，去道具商人那花500元买传送卷轴，传送到港口找战士训练师转职（所有职业都要去那转），战士有2种职业可供转职：一种是斗士，以后升级力量和体力升级增长是2：1，即每升1级除给2点属性外，力量会自动加2点，体力加1点；还有一种是护卫，和斗士正好相反。10级以后为了穿装备可以考虑加体力，装备中只有武器是不要求体力的。P





《传奇世界》新版炼狱终极打极品技巧

■上海 白寅

此打法技巧针对法师职业，不过别的职业可以作参考。

新改版的炼狱是花钱的好地方，不过这儿也是打极品最快的地方，只要你有足够的时间与良好的合作技巧，再加不错的网速，两天就可以打到一身的禁地装，运气好的话还有节余呢。

总结下来，Boss的刷新时间为：

18层逆魔2小时一个，22层利爪闪电4小时一次，23层魔王4小时一个，24层魔王2小时一个，蛇王、逆魔、尸霸、机关巨兽感觉也是2小时一次，不过有一次在半个小时内看到两个巨兽。

知道了Boss的刷新时间，大家可以估算一下什么时间会刷怪，一般情况下是14点开炼狱，14:20左右15的蛇王被清完，14:25左右18层的逆魔会被消灭，14:35以前22层的两个Boss基本差不多了。23层的魔王有时没人打，因为爆的东西没有24层的好，而且打了23层的就几乎没药下24层了，冲得比较快的都是先找24层魔王，要是冲得晚，估计打不到24层魔王的话，可以考虑回头打23层魔王，有时还是会有不错的东西。

打怪时当然是人越少越好了，晚上12点炼狱关门，但关门了还与暗殿一样，可以在里面呆着，只要不是自己出来或被怪杀出来，想呆多久都可以。

打炼狱主要还是24层与22层的Boss，建议法师全部高魔装备，最好魔法值在45以上，一般都是50左右的魔法值。打算长时间打的话建议首饰选高持久的，单独打过魔王的都知道，打完了首饰的持久最少要减1点，再加上小怪的攻击，持久掉得很快，而炼狱里没有条件修理，很有必要选择高持久装备。武器建议加到幸运3，加到4很难的。在炼狱里，逆魔/闪电/利爪都爆祝福油1个（24层的逆魔有时没祝福），魔王必爆祝福油2个，打几次就不缺祝福油了。到了21或22层，遇到守护建议顶着打，也可以把守护诱惑住，清了别的怪再回头打守护。

22层遇到Boss后，根据当时情况选择先攻击Boss还是先清怪，找Boss是需要利用一些小技巧的。办法是：在《传奇世界》安装目录下有个wooolcfg.exe文件，打开点击声音设置，对声音文件进行编辑，将Boss的声音保留，别的怪物的声音都去掉就得了。这样处理的声音会保留跑步声，还有一些怪物的声音设置没有收编在里面，就要进行高级设置了，打开你的《传奇世界》安装目录下的DATE/MUSIC目录，里面有一个music.ini文件，将里面字段"="后面的内容进行修改，只把Boss部分的内容保留，别的都删除就行了（守护者与铁翼魔是同一个设置）。以后遇到Boss会发出巨大的声音提示：离Boss近了……（建议先备份后再修改）

晚上12点后药的补充问题：在过炼狱中平原的时候，都有两个传送门，24层只有一个，点选"是"就可以把你送到1层，药就不成问题了。

《开天》弓手初期点数分配

■北京 灵通

《开天》中的技能点数分两种，一种是每升1级增加5点的生命点数，另一种是每升1级可增加2点的职业技能点数。对于生命点数，弓箭手每加5点敏捷其攻击力便会增加1，也就是说，弓箭手主要加敏捷，再就是为了穿装备加一些力量。

对于职业技能点数，一开始人类弓箭手拥有4项基本职业技能，分别是精闪避——每升1级增加1点敏捷；体力增加——每级增加1个单位的体力（也就是10点血）；强力箭矢——聚集力量到箭矢上释放，有效打击敌人的技能；爆破箭——释放出能够产生小范围爆破的箭矢。

每项技能最高可分配20个技能点，当本身级别达到50级时，职业技能等级能达到30级，也就是说能拥有60点的技能点数，所以建议把除了强力箭矢之外的3项技能都加满，因为强力箭矢在所有技能中用处比较小。这样就可以安心升级等待转职了。

转职之后所有技能点数全部归零，但技能点数的效果还是存在的，注意，在转职过程中玩家身上的装备会消失，所以请在确定转职之前把装备全部卖掉。要不会造成不必要的损失。

ACON4全球《魔兽争霸III——冰封王座》大赛直击

■河南 bobrt

热火的5月，全球也同时在进行着一场热火的魔兽赛事，这就是“ACON4全球电脑游戏大赛”。这个比赛是由ABIT（升技）电脑组织，得到全球各大知名IT企业支持而举办的一次全球性的赛事。本次比赛选用的游戏是《魔兽争霸III——冰封王座》（以下简称TFT），在全球19个国家和地区展开初赛和选拔赛，届时将有分别来自中国、美国、英国、法国、德国、意大利、瑞典、韩国、日本的顶尖高手（选手们只代表个人参赛）汇集上海进行总决赛，争当游戏界的王中王。因此本次大赛受到很高的关注，将有国内外的大量知名媒体进行跟踪报道。

中国ACON4的地区选拔赛目前已进行完毕，全国八大分赛区决出的共32名出线选手在5月16日齐聚京城，为了唯一的一张参加上海总决赛的入场券而展开激烈的争夺。最终由苏昊（Yoliny.suho）战胜队友李晓峰（Yoliny.sky）取得了ACON4中国区的总冠军，而他也将代表中国选手的最高水平参加6月6日在上海举行的ACON4全球总决赛，挑战来自全球各地的魔兽高手，让我们预祝他能取得更好的成绩。

除了中国之外，世界各地区的ACON4选拔赛均已接近尾声，本次大赛将选出世界最好的20名TFT选手参加在上海举行的总决赛。目前已决出18名出线选手，他们分别是：韩国选手SK.Sweet[Saint]（大家心目中公认的韩国UD天王），北美地区的Aether[PG]、mTw-Wizard和Qazzi，俄罗斯著名Ne玩家aT-Deadman（apm70）、team9-Caravaggio和les-Karma，北欧的SK.HeMaN和MYM]Corey，东欧的4K.Myth与兽人皇帝4K.Grubby，英国的Tag-Bond，意大利的Caf1，法国的K.ToD，澳洲与日本的两名出线选手分别在4月12日和14日已决出，但ID不详，还有中国台湾省的Ne选手Myth.CareFly（Myth的队长）和中国香港的13U[2hg]。其中SK.Sweet[Saint]、apm70、4K.Grubby、SK.HeMaN都是大家非常熟悉的魔兽高手。6月6日上海的总决赛上他们将会给我们上演多场精彩的表演。



上图：4强合影。



右图：苏昊接受颁奖。

下面我们为大家带来一场精彩的魔兽战报，这场比赛是ACON4电脑游戏大赛韩国赛区总决赛的第2场，由韩国两位著名的UD选手Sweet[SAINT]和Cherry-ReiGn对阵，争夺ACON4韩国赛区的总冠军。相信广大的玩家对这两名UD选手都不会陌生，可以说他二人代表了现在韩国的UD最高水平，而Sweet[SAINT]更是有UD无冕之王的称号在身，他虽然有着高超的实力但没有取得过一次大型比赛的冠军头衔，这次的比赛对他来说应该是非常重要的。

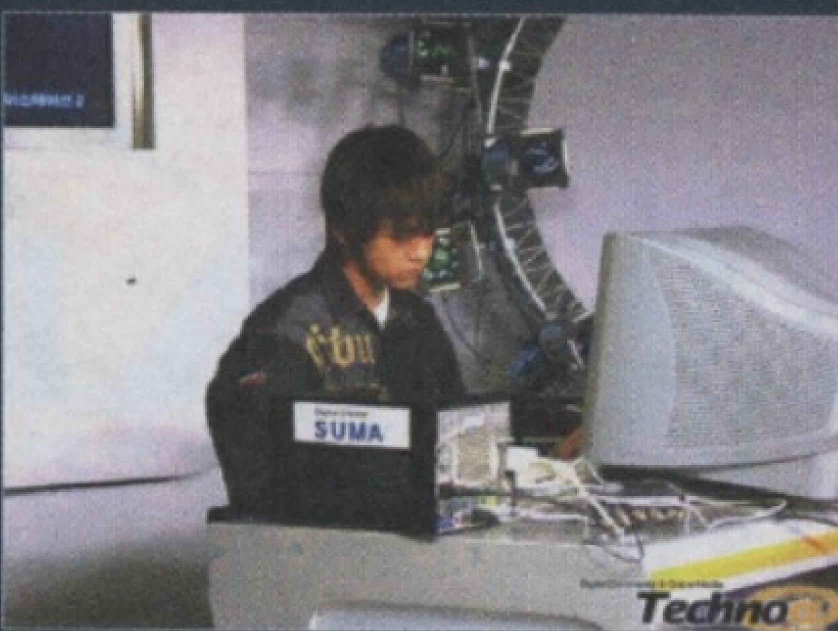
总决赛的第1场Cherry先声夺人，以1：0暂时领先。现在我为大家讲解的是第2场的比赛，这场比赛的地图是大家非常熟悉的Lost Temple，

游戏的版本是冰封王座1.14b。对战双方的开始情况如下：

对战双方	颜色	种族	位置
Sweet[SAINT]	紫色	UD	6点钟位置
Cherry-ReiGn	红色	UD	3点钟位置

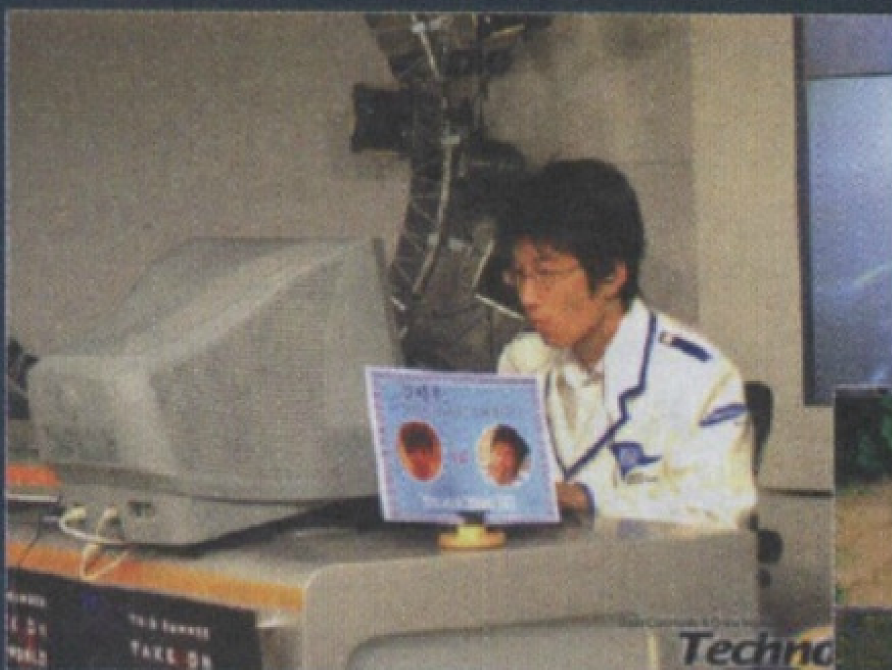

韩国赛区总决赛现场。

两人都选择了常见的标准UD vs. UD的开局，一开始先放下兵营和房子，紧接着是黑暗祭坛，随后是房子、商店。但两个人的建筑物的摆放位置却不太一样，Cherry将他的第1座房子摆放在了基地的外围并将其升级成为蜘蛛塔，这样做的好处是可在初期帮助自己在家门口的战斗中更容易取得优势，而缺点也是显而易见的，如果对方冲了进去或者使用飞艇进行空投，这个在基地外围的蜘蛛塔将难以起到任何防御作用。


Sweet[SAINT]。

这边Sweet则是比较传统地将建筑摆放在金矿周围保护采矿的农民。两名玩家都选择了多出一个侍僧而不是使用第1个食尸鬼来帮助探路，这样做可使得前期获得更加充足的木头来进行升级。接下来二人都选择了让侍僧按逆时针方向进行探路，很快Sweet就发现了Cherry的位置，而Cherry也马上根据对方的探路侍僧和自己侍僧的探路情况判断到了Sweet的位置。在二人的黑暗祭坛完工后他们又不约而同地使用了Lich首发，这也是在UD vs. UD中最常见的首发英雄了。在Cherry的Lich走出祭坛之后立即带上了全部的5只食尸鬼去MF自己的分矿，而Sweet则在家中暂时按兵不动以便让食尸鬼尽快采够木头来进行基地的升级。当采够升级基地的木头之后，Sweet前往中间神庙处MF，而此时Cherry也将自己的分矿清理完毕并捡到了幻象之杖。当Sweet把神庙入口处的3个小怪物清理完毕时看到了Cherry派来打探情况的幻象Lich，Sweet一个漂亮的围杀解决了这个幻象，之后很警觉地撤回了基地，因为他料到Cherry即将发起第1轮的进攻。与此同时Cherry的英雄和食尸鬼走到5点钟位置的地精实验室购买了一艘地精飞艇准备对Sweet的矿区进行骚扰，由于Sweet及时地回防基地，Cherry也没有太好的机会，不过他还是使用Lich的霜之新星强行杀掉了Sweet的一个侍僧。

由于开始为了探路Sweet多造了一个侍僧，因此Sweet的经济并没有受到太大的影响。这时我们可看一下双方正在升级中的基地，由于Sweet早期在家多采了一会儿木头此时他的基地已升级3/4多了，而Cherry则刚刚过了1/2，可见虽然在级别上Sweet比较落后，但在科技方面还是领先的。Cherry的飞艇在Sweet基地后面的树林上转了一圈后发现没有更好的骚扰机后决定进行MF，他将lich和食尸鬼在Sweet基地的右边放下，然后用MF自己分矿时捡到的幻象之杖做了一个飞艇的幻象派到Sweet的基地里去牵制Sweet的主力，这一招成功地把Sweet的主力部队牵制在了自己的基地，而Cherry的Lich和食尸鬼则趁机将Sweet的分矿处也MF掉了，双方Lich的经验差距又被进一步拉大了。


Cherry-ReiGn。

Sweet在打掉了Cherry的幻象飞艇之后马上也到5点钟的地精实验室去雇佣了一艘地精飞艇，并且分别在5点和11点钟的地精实验室各购买了一个伐木机器人装上飞艇开向了Cherry的基地。没错，就是伐木机器人！340金、100木、4人口的伐木机器人，一个大家几乎都要完全遗忘的单位，令人惊讶的是，仅有600点血和3点防的伐木机器人竟然有高达34～61的攻击力，这比起食尸鬼12～14的伤害来说实在是一个夸张的数字，而在对战Lich时伐木机器人更是有着食尸鬼难以媲美的优势——它是机械单位，因此伐木机器人对Lich的霜之新星完全免疫，这或许就是Sweet雇佣伐木机器人与Cherry作战的原因吧。

Cherry这边的Lich和食尸鬼在完成了对Sweet分矿处的MF之后登上飞艇，再次对Sweet的矿区展开骚扰。由于Sweet的大部队都已外出，Cherry轻松杀掉了两个侍僧，不过这时候Sweet的飞艇也已抵达自己的目击地了，全场比赛最具创意的一个场面出现了，Sweet由Lich、食尸鬼和两个伐木机器人组成的大部队被空投在了Cherry的矿区。我们回顾一下Sweet精彩的操作：他使用包括两个伐木机器人的大部队攻击闹鬼金矿，而Lich则使用霜之新星和几只食尸鬼打击Cherry维修金矿的侍僧。由于Cherry基地外围的蜘蛛塔完全无法起到防御矿区的作用，而家里仅有的几只伐木食尸鬼也完全无法阻止Sweet的大部队，因此Cherry马上将矿区的两座房子升级通灵塔同时让Lich回城，但即使如此Sweet还是凭借伐木机器人强大的伤害力将Cherry的闹鬼金矿给拆掉，然后登上飞艇扬长而去。这一次Cherry可说是损失惨重，5个采矿侍


Cherry的建筑布局。


Sweet的建筑布局。


Sweet围杀对方探路的幻像。


Cherry的骚扰。


Cherry利用飞艇的幻象去牵制对手。


Sweet的伐木机器人空投。


Sweet在分矿处扩张。


Sweet将部队压到了Cherry的门口。


中间神庙处的战斗。


Cherry回城时恐惧魔王被击毙。

僧和闹鬼金矿全部被对手做掉了，而自己的主基地却还没完成升级。

双方随后都选择了在中间的神庙处进行MF，打掉了几个小点之后Sweet的部队登上飞艇再次对Cherry的矿区实施打击，这次由于矿区有两座通灵塔保护，Sweet只是把Lich放下飞艇利用霜之新星杀掉了Cherry的两个侍僧之后就选择了撤退，这对于Cherry糟糕的经济来说无疑更是雪上加霜。这时Sweet的恐惧魔王走出了祭坛带领部队开始MF，但遇到了前来寻仇的Cherry的Lich，经过几个小接触后Cherry的Lich登上飞艇撤退了。Sweet知道对手由于经济受到严重打击，部队无法与自己抗衡，就在自己的分矿处展开了扩张，扩大自己的经济优势，而自己的大部队也在MF了一下之后就压到了Cherry的基地门口来阻止Cherry的MF和可能的骚扰。

这时Cherry的恐惧魔王也走出了祭坛，但兵力上却始终不是对方的对手，只能被压在家里囤积兵力。Sweet在压住对手的同时将两点钟的地精商店和神庙中间的一堆小怪物给清理掉了，而这段时间Cherry则无所作为。此时Sweet的分基地已开始了正常运作，死亡骑士也从祭坛中走出并带领着几只憎恶加入了大部队，Sweet顺势将神庙中间的那一拨怪物给MF掉了。Cherry终于忍无可忍带领着自己积聚已久的大部队与刚刚MF完神庙的Sweet部队展开了第1场大型战斗，这时候双方的英雄级别分别是：

对战双方	Lich	恐惧魔王	死亡骑士
Sweet[SAINT]	4	3	1
Cherry-ReiGn	4	1	…

虽然Sweet在英雄等级上占有绝对的优势，但Cherry凭借着4个毁灭者对Sweet地面部队压倒性的优势迫使Sweet使用了回城卷轴。

接下来Sweet的经济优势就完全显示出来了，两个兵营马上开始补充石像鬼和蜘蛛，而大部队则开向了11点处的地精实验室，急于提高自己英雄等级的Cherry果然正在此处练级，由于对方石像鬼的加入，Cherry不得不放弃飞艇逃亡的念头使用了回城卷轴，但在上次交锋中损血过半的恐惧魔王则被Sweet使用英雄的组合技秒杀。将12：00的主矿处MF掉之后Sweet的部队直奔Cherry主基地，这时Sweet的部队由憎恶、蜘蛛和石像鬼混编构成，而Cherry的部队则只是匆匆补上的几个石像鬼加上原来的4个毁灭者而已，Cherry的Lich带上刚从祭坛复活的恐惧魔王与部队在自己的基地入口处仓促应战。由于兵力差距太大，很快胜负已分，Sweet的部队轻松取得了胜利，而Cherry也很无奈地打出了GG。

Sweet在这场比赛中完全体现出了自己惊人的创意和良好的大局观，先是伐木机器人配合强行拆矿，然后是稳步地控制比赛节奏扩大经济优势，最后完美地取得了这场比赛的胜利。而Cherry由于准备不足，被对方新颖的战术给打了一个措手不及，在Sweet后期稳健的压制下也实在是没有办法扳回了。

Sweet在接下来的两场比赛中发挥出色连下两城，取得了ACON4韩国赛区的总冠军头衔，这也是这位UD无冕之王的第1个冠军头衔，让我们预祝他在6月6日的ACON4上海总决赛上能有更好的发挥吧，而我们也将在后面继续为你带来总决赛时世界各地高手最新和最棒的战报。P


最后一场战斗的场面。


Cherry打出GG并退出了比赛。

Counter-Strike



完全CS
——CPL夏季锦标赛中国分赛区战况纵览

■CGA k4



CPL夏季锦标赛中国站的比赛自4月10日正式开始报名后，受到中国广大CS爱好者的支持，几乎国内所有高水平的玩家都将参与，不夸张地说，这是一次检验中国CS项目真正实力的契机，是一次真正意义上的CSer盛会。本次CPL中国站比赛共分北京、上海、广州、深圳、江苏、浙江、川渝（成都、重庆）、河北、福建、云南、西安、东北（沈阳、哈尔滨）、广西、湖北、贵州、山东、教育网等多个分区进行预选，从中选拔出来的队伍将在5月30号齐聚上海进行最终决战，目标是为争夺最后的40 000元冠军奖金和飞赴美国参加世界总决赛的机会。

下面我们就已结束的部分赛区战况，为大家进行一下报道。

夏季锦标赛



广州赛区

广东向来都是CS水平比较高的地区，去年WCG广州赛区出线的ES最终获得全国亚军，而赛区亚军Rainbow也拿到了总决赛第3名的好成绩，可以说广东的CSer一直走在中国CS竞技水平发展的前沿。

如今ES已更名为5E并落户上海，但新的豪华队Sunnet在广州弥补其遗留的空缺，其队中有几位当今国内顶级好手，被视为中国最棒的队伍之一。而Rainbow在去年WCG后阵容几经调整，终于在今年年初确定了5名主力，在和彩虹网吧合同到期后加盟广东电信，并更名为Star Ex。在赞助商强有力的支持下，这支昔日的华南虎雄心勃勃，CPL是他们收复失地的第1战。

比赛情况

广州区的选拔于5月16号完成所有赛事，结果大都在人们的意料之中。Sunnet在双败赛中一路过关斩将，4强战中遭遇有力竞争对手Jipper分队，双方在Cabble上的争夺以Sunnet 13：9胜利告终。最后胜者组决赛的对手是该赛区最强大的竞争对手Star Ex，地图是中国玩家不太熟悉的CPL_MILL。双方展开了一场激烈的遭遇战，最后时刻Sunnet顶住压力拿下关键局，以13：11险胜对手，提前拿到了进军上海总决赛的门票，最后一个出线名额的悬念就落在Star Ex和从败者组一路杀回来的Jipper分队身上，最后Jipper分队以4：13败下阵来。Star Ex成为第2支获得资格赶赴上海的队伍，到此为止广州赛区的悬念已揭开。最后的冠军已不是最为重要了，但认真的Sunnet仍然兢兢业业对待比赛，再加上强劲的战斗力，以全胜战绩圆满地结束了广州区的赛事。

冠军简介： Sunnet是新近成立的一支职业俱乐部，队中成员分别来自去年WCG季军Rainbow和第四名ICE，可谓是沙场老将，这套强强联合的阵容在最近一系列的比赛中表现十分优异且稳定，是南方乃至中国最优秀的队伍之一。



广州赛区，比赛环境相当不错。

深圳赛区

凭借着其优越的城市环境，深圳不断地吸收外来的优秀CSer填充实力，如今这个赛区已汇聚了数支在全国范围内名声响当当的队伍，竞争变得空前激烈。

这个赛区首先要关注的是5EzZ，说起5E人们的第一反应通常是另一支远在上海的3D Top分队，但谁都不能忽视zZ分队具备的强劲实力，该队是去年WCG后中国少数几支保持阵容稳定的强队之一，默契的配合是他们的优势。另外，在这个赛区我们要关注Jipper主队，该队成立并迅速崛起于2003下半年，其中核心队员兼教练——前ChinaV队长CJ相信不少玩家都十分熟悉。这名在国内极具号召力的明星级CSer曾在WCG挫败后宣布隐退，但后来在Jipper俱乐部的感召下重新出山，带领一批新人打出令人刮目相看的成绩，经过数次国内大赛的历练已具备国内一流强队的实力。



深圳赛区的冠军5EzZ。

比赛情况

这个赛区的比赛也只能用风平浪静来形容，随着国内CS的专业化、职业化，业余爱好者和俱乐部选手之间的差距已越拉越大，5EzZ和Jipper主队两支劲旅的优势非常明显，分别以摧枯拉朽之势击败业余队伍杀入胜者组决赛。结果在dust2上的强强碰撞5EzZ以3分优势获胜，提前获得了其中一张总决赛门票。掉进败者组的Jipper此时面对的是半职业队伍NewTime的有力冲击，NeWtime虽然不是职业俱乐部，但在前不久深圳当地举行的数项小型热身赛上表现出众，是公认的头号黑马。最终在这场生死战中，Jipper主队显示了职业队员特有的心理稳定等素质，技高一筹在nuke上13：8将对手击败，取得了另一个宝贵的晋级名额。至此深圳赛区的选拔正式宣告结束，进军上海的两支队伍分别是赛前预计的5EzZ和Jipper主队，最后一个冠军悬念也在两队第2次对决后解开，5EzZ凭借在火车这张地图上数次关键局的精确把握，再次击倒Jipper主队问鼎成功。

冠军介绍： 同属于国内著名俱乐部5E旗下的zZ分队是深圳CS的一面旗帜，该队前身是去年WCG深圳赛区的冠军SPzZ分队，由深圳的至尊网吧赞助冠名，后来SP更名为5E后也随之加入新的俱乐部，队中拥有偶像级选手Range以及前ChinaV核心主力WOW。

西安赛区

说起西安CS就不能不提一下当年的New4——那支曾风光无限的著名战队，培育了相当数量的电子竞技人才，对CS的推广和发展做出了不可磨灭的贡献。不过，自New4解散后西北CS也陷入一蹶不振的低谷，尽管其后有被誉为“New4遗后”的Edmund出现，但在全国赛事上一直难有起色。这个赛区最值得关注的是最近重现西安的New4，该队由昔日老New4的一些队员为核心组成，两支分队Myth和HP分别是赛前的两大热门。另外还有去年西安冠军Edmund旗下的几支分队，也是冠军的有力争夺者。


西安赛区的冠军Spilot。

比赛情况

大赛头一天就有冷门爆出，New4的Myth主力队被一支不知名队伍Valiant淘汰，让现场人士大跌眼镜。其后经过几轮激烈的淘汰赛，外地赶来的HZ和Spilot也表现出了良好的竞技状态，和Edmund以及New4的HP分队分享了4强席位。强强对碰的半决赛中，Spilot和New4-HP分别击败了对手闯进决赛，最后技高一筹的Spilot在有些意外地击败HP夺得西安赛区的冠军，赢得了进军全国总决赛的机会。

冠军介绍： Spilot是来自兰州的一支劲旅，兰州CS的水平近年来进步极快，分别冒出了deVil和U-Clan等强队，其中尤以Spilot最为突出，该队曾在兰州当地一系列大赛上取得好成绩，被认为是西北最具潜力的队伍之一。

教育网赛区

教育网是非常特殊的一个赛区，参赛队员都是各大高校在校学生。尽管和外面职业、半职业化的队伍相比有一定的差距，但正是由于有这些高校学子的参与，才使这次CPL更加深入校园、深入到学生这个CSer巨大的团体中去。由于地区限制，参赛队伍大都以北京的高校为主，其中来自著名学府清华大学的U队以其强劲的实力鹤立鸡群，曾获得过全国高校冠军的他们是赛前的头号热门。

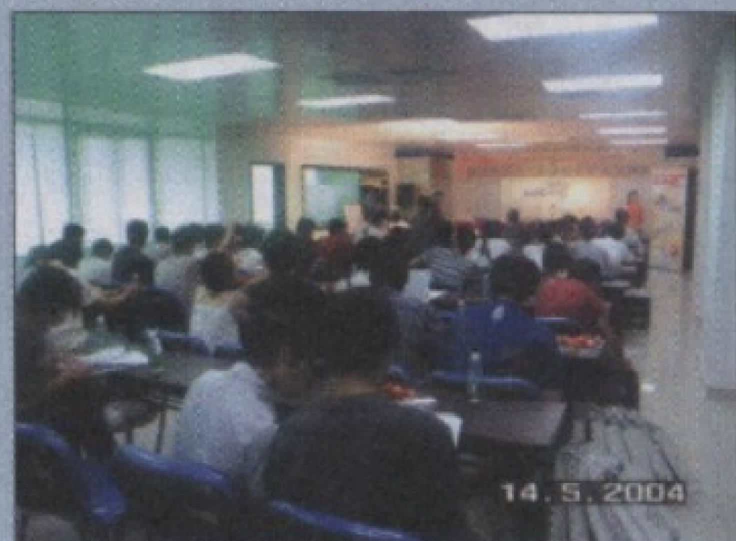
比赛情况

U队顺利地拿到了冠军，这个结果其实也在众人的意料之中。另外，来自北京理工大学的MoT表现也不俗，给人留下了相当深刻的印象，5月底U队将赶赴上海和全国各地的群雄角逐。

冠军介绍： 清华U队是大学生队伍里一支有名的强队，这不仅仅是因为他们来自著名学府清华大学，更重要的是这支队伍在各次高校比赛中均有出色成绩。此次CPL前U队成员曾集训苦练，教育网冠军的成绩正是他们努力的成果。


教育网的比赛场地。

沈阳赛区


热闹的沈阳赛区，人头攒动。

地处东北的沈阳赛区是电子竞技开展比较缓慢的地区，不过近年来水平已有了长足的进步，去年CCty、27Computer等队伍就让人眼前一亮，在全国大赛上获得了相当不错的成绩。这个赛区参赛队伍最有希望的自然非27Computer莫属，他们是2003 ESWC中国分赛区的冠军，而能对他们构成最大威胁的是东北另外一支劲旅ZLGS，双方在一些小型赛事上曾多次交手并且互有胜负，实力在伯仲之间。

比赛情况

比赛当天一支名叫26ZM的队伍以其极具竞争力的表现引起了人们的注意，虽然一开始该队在和ZLGS的比赛中被打进败者组，但面对绝境26ZM爆发出了惊人的能量，重新杀回败者组决赛将ZLGS淘汰，报了一箭之仇。而在和胜者组冠军27Computer的决战中更是越战越勇，最终连胜两场夺得冠军，抢到了唯一一张进军上海的门票。这个结果有些出人意料，不过我们仍然要祝他们在全国赛上取得好成绩。

冠军介绍： 26ZM曾是中国著名的老牌劲旅，2001年WCG的中国8强，其公网服务器更是国内首屈一指的高手练手场所，但随着时间流逝该队已渐渐淡出国内CS圈，此次来参赛的是当初26ZM遗留下来的一支分队。

山东赛区


观看大屏幕转播的CS爱好者们。

山东的CS水平在国内属于中上水平，特别是在2003年，该赛区选拔出来的队伍都在全国赛上获得了相当优异的成绩，水平进步相当快，其中尤以青岛的数支队伍实力较为突出。本赛区最值得关注的是山东数项大赛冠军L*M，这支青岛的队伍有过数次全国总决赛的经历，大赛经验非常丰富，最近队伍经历了重组后实力不降反升，是夺冠的头号热门。他们主要对手是同样来自青岛的Aotai战队，两支队伍由于地理位置的关系曾有多次交手，战绩是胜负各半，此次两队的目标是携手从山东赛区出线进军全国总决赛。

比赛情况

比赛的情况正如人们一开始预计的那样，Aotai和L*M迅速从一群选拔队伍中脱颖而出，顺利地抢到了两个晋级名额，最后败者组冠军Aotai连胜两场击败了胜者组冠军L*M夺得冠军，结束了山东赛区的赛事。

冠军介绍： Aotai是来自青岛的一支职业队伍，在其成立前著名强队L*M几乎垄断了山东的所有冠军，但随着Aotai的成立，山东CS逐渐成为L*M、5F以及Aotai三足鼎立的局面。这支年轻队伍的个人能力十分出色，唯一让人不放心的是他们缺少大赛经验。

结语

截至发稿时至，其他分赛区的选拔刚刚结束。下面列出上面未提及的赛区出线队伍名单，这些队伍将在5月底齐聚上海，为CPL 2004中国区预选赛的最终决战作殊死一搏。


赛区场地内的海报（左图）。


北京赛区第四名队伍Show是一只实力不错的mm战队，虽然她们在败者组的比赛中惜败给Mop Clan失去了出线权，但是仍然堪称北京赛区最大的黑马和看点（右图）。

附：

上海赛区出线队伍	北京赛区出线队伍
冠军：AS	冠军：wNv
亚军：5E	亚军：Hunter.CY
季军：United.SH	季军：Mop Clan

江苏赛区出线队伍	浙江赛区出线队伍	重庆赛区出线队伍	四川赛区出线队伍	福建赛区-出线队伍
冠军：ShowYourself	冠军：PM	冠军：-/CQF/-LY	冠军：Su.Z <United>	冠军：CPTP
亚军：Su.Z	亚军：Helljazz	亚军：CQIDO	亚军：T.matrix	亚军：NewStrike

贵州赛区出线队伍	广西赛区出线队伍	河北赛区出线队伍	湖北赛区出线队伍	哈尔滨赛区出线队伍
冠军：HangMan>F<	冠军：Cr~M	冠军：e.L	冠军：MT	冠军：CQT

所获主要奖项

2000 亿唐杯全国星际2v2大赛 亚军
2001 成都八大高校联赛 冠军
2001 东魁&亚联全国64人精英邀请赛 冠军
2001 WCG中国选拔赛北京赛区 冠军
2001 WCG韩国总决赛 双人赛世界冠军
2002 WCG中国总决赛 季军
2002 WCG韩国总决赛 第五
2003 WCG中国总决赛 亚军

中国电子竞技先锋20人（三）

马天元 星际英雄

姓名：马天元
主要项目：星际争霸 魔兽争霸III
爱好：音乐、喝酒
常用ID：mty
生日：1981年7月2日
籍贯：湖北省武汉市

■本刊记者 冰河

这是一个战绩显赫的名字，以至于在列举他的获奖名单时，我们需要仔细斟酌挑选，因为那一长串的冠军头衔，几乎每一个都是经过全国规模的比赛，击败各路电子竞技的精英选手才获得的。不过最终我们还是选择了WCG，这个在中国和世界上影响最大，竞争最激烈的电子竞技赛事中的战绩作为重点。之所以这样选择的另外一个原因是，他是在过去3届WCG比赛中，为数不多地参加了全部韩国总决赛，并为中国玩家捧回金牌的选手。正是从五星红旗飘扬在韩国总决赛赛场的那一刻开始，很多人才明白电子竞技的真正意义。而在赛场上挥舞红旗的那个人，就是他。

这个人的名字叫马天元。

马天元是一个直爽热情的人，在2002年和2003年WCG中国区总决赛的赛场上遇到他时，他的身边总是围绕着一群索要签名和要求合影的电子竞技热心玩家，而他总是很高兴地满足对方的要求，以至于往往耽误了签到或训练的时间。当记者问他会不会厌烦这些人时，他很惊诧地反问："为什么要厌烦？人家是喜欢电子竞技，喜欢我才会有这些要求。如果大家对电子竞技和选手都不闻不问，那我们这些人忙了半天又有什么意义呢？"

而在比赛之后，马天元不管战绩如何，都会拉着从全国各地好不容易相聚的朋友和对手，一起喝酒聊天，谈论比赛战术得失或朋友间的趣闻轶事。有他在的地方，往往是个喧闹的大聚会。也许就是这个原因，马天元在电子竞技选手中有着异乎寻常的人气。身在是非不断的电子竞技比赛圈子，出名的人身上往往纠缠着各种非议。而当马天元收到负面的抨击时，出来为他辩护的人，通常是最多的。

"其实有时的确是我的过失，我这个人性格太简单，除了训练、比赛、和朋友喝酒聊天，我没有什么太多爱好。而我说话又经常把握不好分寸，结果就会得罪一些人。其实我的本意往往就是针对一些看不惯的事情而已。你也知道，我们这个圈子啦……"说起电子竞技，马天元显得有些无奈。

无奈的人往往会把心思集中到自己最关心的事情上，不知道这算不算逃避？不过可能就是这个原因，在同时进入电子竞技的选手中，只有马天元目前仍旧活跃在一线，并且连续3年参加了WCG的韩国总决赛。3年的时光，听起来并不长，但对电子竞技选手来说，要一直保持比较高的水平和状态，其中的艰辛和汗水外人很难了解。日复一日背地图、研究战术、磨练微操作，适应版本升级带来的变化，当初的激情和梦想就在单调的日子中慢慢湮灭，而电子竞技中种种不为人道的纷扰又在消磨着人的信心。要坚持3年，谈何容易。所以很多曾经知名的选手都逐渐淡出了一线，要么做组织工作，要么去了与游戏相关的企业。

"你知道我什么时候最开心么？"马天元忽然在QQ那端反问我，这本来是我准备问他的问题。

"也许是我的运气比较好，第二次去WCG就和同伴配合拿到了《星际争霸》双人赛冠军。当我站在WCG总决赛的舞台上，面对着台下来自世界各国的选手和媒体，展开我们的五星红旗时，那种骄傲和自豪，我终生无法忘记。也许很多年以后，人们不会记得马天元是谁，但他们会知道，在第二届全球性的电子竞技比赛上，中国人相互配合，相互激励，击败来自世界各地的电子竞技玩家，获得了一枚金牌。历史从此留下了中国人的名字。就是因为这个原因，我一直不肯放弃，一直希望能再次让五星红旗飘扬在世界最高的领奖台上。"

也许这就是电子竞技与一般游戏所不同的地方。它不仅仅是娱乐自己、打发时间的工具，它还包容了一个人和一个国家的梦想，在世界竞技的舞台上，留下自己的名字和身影。

马天元现在依旧奔忙于全国各地，参加各种比赛和活动。不过，在我们发给他的调查表上，在"职业"的一栏，他很突兀地填上了"法人"两个字。原来作为中国最早、成绩最好、知名度最高的"职业"电子竞技选手，他从电子竞技中获得的收入根本无法和投入相比，为了维持生计，他与朋友一起在武汉开了一个网吧，在贴补开支的同时，也用于进行日常的训练和比赛。

"简直是个讽刺，职业电子竞技选手需要靠另一种职业来维持生计，不过，这也是中国电子竞技运动的现状。希望将来的人不会再像我们这样。我相信他们会有比我们好的未来。"马天元苦笑着说。

我们都相信，我们会有更好的未来。

游戏水浒

■北京 北四环斟茶员

《水浒传》的故事家喻户晓，作为一部描写农民起义的史诗巨著，它与《三国演义》、《西游记》、《红楼梦》一起并称为中国古典四大名著。关于小说本身在这里不用多说废话来介绍，在中国民间有一句流传的谚语："少不读《水浒》，老不看《三国》。"它的大致意思是说少年人因为血气方刚，读了《水浒传》容易激发叛逆精神；老年人饱经世故，读《三国演义》后会流入阴鸷狡诈一路。显然，对于《水浒传》和《三国演义》的特点和影响，长久以来形成了某种定论，《水浒传》描写的梁山好汉们受到贪官污吏的欺压，于是他们拔刀而起杀人造反，占山为王"替天行道"，并成为一般老百姓眼中的"英雄"，因此从某种程度上来看，《水浒传》有着"诲盗"的效果（笑）。不过，对于普通人来说，《水浒传》这部名著的意义并不在于此，在知识相对贫乏的年代，《水浒传》这样的通俗小说及通过文人改编的戏剧、弹词是乡间小民仅有的文化生活。许多不识字的百姓通过戏文、评书了解《水浒传》、《三国演义》，他们并不是要这样去系统地了解历史，在他们眼中，《水浒传》中所塑造的英雄人物形象被类型化、符号化，成为忠奸善恶的评判标准。愚忠于朝廷，徒有"义气"之名的宋江；豪气干云、义薄云天的武松、鲁智深、石秀；一再隐忍、外柔内刚的林冲；满腔卤莽胆，一颗赤子心的李逵；甚至是反面人物的代表，淫妇潘金莲、恶人镇关西……这些人物形象活灵活现，他们在老百姓心目中的意义甚至超过了许多真正知名的历史人物。

好了，本文并不是要评价《水浒传》这部小说。《水浒传》和《三国演义》同列四大名著，但是长久以来三国游戏层出不穷，花样翻新，其招牌光荣公司的《三国志》系列即将推出第10代，《真·三国无双》也引导了动作游戏的复兴，三国游戏从单机时代一直兴旺到今天的网游时代，简直令三国迷们目不暇接。但《水浒传》在游戏制作方面却好像遭到了冷落，有玩家在疑问：水浒题材无论做成角色扮演、动作冒险、即时战略、战棋，甚至是养成类的游戏，应该都很有搞头，但是为什么却很少有游戏公司想到去挖掘这个题材呢？事实上，尽管在数量上无法与三国游戏相比，但是一直以来以《水浒传》为主题制作的游戏也相当不少，但遗憾的是，这当中没有出现过光荣《三国志》那样的经典，也就很容易从玩家的记忆中淡忘。下面就让我们来聊聊《水浒传》游戏的制作，看看它们的过去，猜想一下它们的未来。

争霸天下——传统的战略之路



▲光荣在Windows系统下推出的《水浒传——天导108星》

在《水浒传》中，梁山好汉们在宋江这个愚老头的指示下被大宋朝廷"招安"了，最后落得个死死散散的惨烈下场。金庸大侠对此评价道："《水浒传》众英雄向朝廷投降了，投降的结果十分悲惨。我学《水浒传》写《书剑恩仇录》，书中领袖陈家洛与清朝皇帝妥协，受到欺骗，结果也同样悲惨。实际上书的主题是反对向封建官府投降、妥协，含有必须反抗到底的意义。但反抗到底有什么出路，在那时候的历史条件下是找不到的。"金大侠言之有理，但是对于游戏玩家来说可完全不吃这一套，反抗到底有什么出路？在游戏中那自然是称霸天下，把所有的城池都收归己有！光荣公司的《水浒传——天命之誓》和《水浒传——天导108星》走的正是这条路子。《天命之誓》是1992年前光荣制作在FC上的一款战略游戏，玩家可以在一开始选择宋江、鲁智深、武松等几位好汉中的一个，找一个州郡揭杆起义，四处招纳好汉、囤积兵马，继而攻城掠地，将自己的威望提高到250以上，最后奉旨进京讨伐奸臣高俅。除了


▲《水浒传——天导108星》中的过场插画，感觉非常亲切。

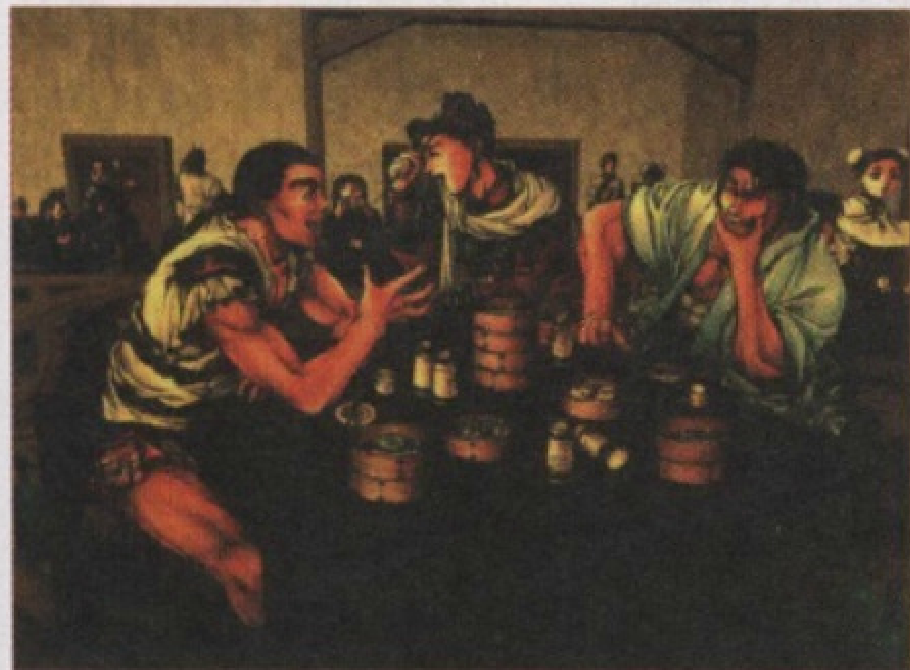


▲《水浒传——天命之誓》现在已经是铁杆光荣迷们的收藏品了。

梁山好汉以外，曾头市五虎、祝家庄三雄、甚至西门庆、潘金莲等人都会以武将身份出现在游戏中，四处收集人才是这个游戏最大的乐趣。《天命之誓》虽然是光荣公司的实验作品，不过毕竟是出自名家手笔，可玩性相当高，是迄今为止最好的战略水浒游戏之一。在5年后，光荣又在PC上制作了《水浒传——天导108星》，严格来说这算是《天命之誓》的续集。在策略界面光荣大胆地采用了即时制，战斗仍然是回合制（这跟后来的《三国志9》正好相反），操作界面与Windows界面结合在一起，令很多玩家感到不适应。不过，这款游戏的策略性仍然相当出色，极具中国风味的开篇动画和过场插图也显示出了光荣的实力。这之后光荣再也没有制作过水浒题材的游戏，而策略类的游戏国内厂商也向来不敢轻易涉足，喜欢战略模拟和《水浒传》的玩家也没有其他选择了。

成长与历练——角色扮演与冒险

《水浒传》中许多重要的角色都有自己的精彩故事，例如宋江、鲁智深、武松、李逵……随便拣一个出来，再进行加工和二次创作，一部RPG游戏的故事大纲就有了。不过，喜爱制作武侠RPG的厂商反而没有谁来做这方面的尝试，目前有几款名称中带有“水浒”字样的优秀RPG游戏，走的却都是另类的路子。一是KONAMI公司的《幻想水浒传》系列，目前已经制作到第4代，每一代在欧美都极受欢迎。这款游戏虽然名称中带有“水浒”二字，但是内容却八杆子打不着。游戏的的背景取材于剑与魔法的中世纪欧洲，只是游戏中可以收集到108个带有“天X星”或者“地X星”称号的伙伴而已。另一款是某个不知名国内厂商在Gameboy上制作的《水浒神兽》，这个游戏的创意实际上是沿用了任天堂著名的《口袋妖怪》的设定，水浒里面的108条好汉在游戏里面变成了108个神兽，游戏的剧情是宋朝哲宗年间，人们发现了驾驭神兽的方法，许多神兽被坏人所利用，玩家被天帝委派下凡，一边收集神兽，一边与以高俅为首的恶人战斗。游戏难度适中，隐藏要素丰富，玩家可以从中获得很大的探索乐趣。另外，《水浒外传之少年英雄》走的完全是搞笑路线，主角身为一个宋朝的少年，


▲《幻想水浒传》，希望将来真正的水浒RPG也能做到这样的水准。

真实的水浒历史——宋江与梁山

《水浒传》取材于北宋末年淮南地区宋江等三十六人“横行河朔”的历史故事。宋江这个角色确有其人，在正史和野史中都有记载。《宋史》卷二十二《徽宗本纪四》中说：“（宣和）三年春正月……是月方腊陷婺州（今浙江金华），又陷衢州，守臣彭汝方死之。二月庚午赵霦坐弃杭州，甲戌降诏招抚方腊。……是月方腊陷处州（今浙江丽水）。淮南盗宋江等犯淮阳军，遣将讨捕；又犯京东、江北，入楚、海州界，命知州张叔夜招降之……”根据这里的记载，宋江进攻淮阳军和招降的时间都在宣和三年（公元1121年）二月，比方腊起义稍晚，是在方腊已经攻下杭州、处州之后投降的。根据《宋史》卷三百五十三《张叔夜传》中记载，张叔夜是在连云港南面的海州当知州的时候，在海边逼降了宋江，然后升为济南府知府。在《水浒传》中，梁山好汉“十亭中折了七亭”，便是因为宋江替宋朝讨伐方腊的惨烈大战，而在史书中也有相关的记载。《宋史》卷三百五十一《侯蒙传》中说：“侯蒙字元功，密州高密人……宋江寇京东，蒙上书言：‘江以三十六人横行齐、魏，京东官军数万无敢抗者，其才必过人。今清溪盗起，不若赦江，使讨方腊以自赎。’”这一段说的是侯蒙在当知州的时候，曾经上书徽宗，认为宋江能够以三十六人横行河朔，必定是极有能耐的人，建议赦他的罪，让他带兵去征方腊。

另外根据史书的记载，宋江是“淮南盗”，据点在江苏北部，自然做不了“山东及时雨”，据点也不可能在梁山泊。但是山东梁山县境内，的确有一座梁山。但那是一座只有海拔197.9米的小山，既不雄伟，也无险可守，跟《水浒传》所说的那个“四面高山，中间平地，建有宛子城、忠义堂和六关八寨，山下有金沙滩、鸭嘴滩、蓼儿洼，四周有八百里水泊”的梁山可就天差地远了。要知道，洞庭湖和太湖的直径都在一百里上下，如果梁山泊按圆周计算方圆八百里，直径也在二百里以上，岂不成了中国第一大湖？从这里看来，或者作者所写的梁山泊带有很大的虚构成分，或者纯粹就是信笔写来，但求一爽……根本不去实际求证呀（笑）！不过，《水浒传》中把宋江故事的核心地点设置在梁山泊，绝不是作者的心血来潮或随意安排。梁山一带，处于鲁西南与豫东结合处，历史上属于寿张、东平、汶上、阳谷、郓城等州县节制，实际上是个“五不管”地区，长期以来土匪多如牛毛。《宋史·蒲宗孟传》中有“梁山泊素多盗”的记载，而且有的不分善恶，逢财就抢；有的杀富济贫，抱打不平，被人称为“义匪”。历史流传中的宋江似乎是个“流寇”，说书人才把宋江的据点安排在最出名的土匪窝儿梁山上。

以上为一家之言，对于梁山的具体定位，历来是史学界争论的话题。

将会与诸多梁山好汉在一个学校内演出一场场闹剧，整个就是一部水浒版的《此间的少年》。不过，这部充满漫画精神的水浒游戏，倒是能得到很多年轻玩家的喜爱。

冒险游戏与RPG一样讲究剧情的重要。腾图公司曾经推出的《水浒英雄传——火之魂》是唯一一款《水浒传》题材的冒险游戏。游戏采用多主角的游戏结构，以洪信、鲁智深、林冲、孙二娘、武松、宋江6个重要人物为中心，再现了洪太尉误走众妖魔、鲁提辖拳打镇关西、林教头风雪山神庙、吴学究智取生辰纲、武二郎斗杀西门庆、浔阳楼宋江题反诗等6段故事。但可惜这几个故事间本来联系不紧密，而且108星还没有聚义游戏就结束了。腾图本来打算将其做成一个系列，再开发角色扮演类型的续集《水浒英雄传——天师剑》来讲完水浒英雄的故事，但可惜这个计划显然夭折了。

力敌万人与身经百战——动作与战棋

与《三国演义》相比，《水浒传》中有更多凸显个人英雄主义的动作场面，按理说更加适合被改编成动作游戏。不过，动作游戏虽然是现在的主流游戏类型，但是擅长此道的日本厂商对这个题材并没有多大兴趣，而国内厂商又实在缺乏开发动作游戏的经验。到目前为止只有光谱推出的《水浒传——梁山英雄》是动作类型，





▲《水浒传——聚义篇》，这个系列的夭折现在看起来真有点理所当然。

这款游戏与熊猫软体制作的那个《西游记》很相似，是最传统的动作横版过关模式，游戏中提供了“豹子头”林冲、“花和尚”鲁智深、“鬼精灵”锦儿和“青面兽”杨志以及隐藏的神秘人物供选择。不过，这顶多是一个小品游戏而已，对于现在这些被华丽声光效果惯坏了的玩家来说，《梁山英雄》已经是古董了，只适合摆在架子上彰现其纪念意义，要拿来玩就有些太不合时宜了。

战棋（战略角色扮演）游戏曾经是非常受欢迎的游戏类型，前导公司的《水浒传——聚义篇》走的就是战棋的路子，游戏中的过场动画和战斗动作都采用了中央电视台大型电视连续剧《水浒传》中的实拍剧情，在当时引起了不少玩家的注意。不过，这款游戏的流程较短，最后也反响平平，前导公司曾经打算将《水浒传》游戏分为三集，在《聚义篇》之后还有《征战篇》和《终结篇》，但遗憾的是残酷的单机市场最终扼杀了他们的计划。另外，很早以前传出过智冠公司在开发《水浒传》游戏的消息，同样是战棋游戏，但是它引入了大受欢迎的《金庸群侠传》的开放模式，可惜最后玩家并没有看到这个游戏，而曾经以数量取胜的智冠所推出的单机游戏也越来越少。毕竟在中国已经是网络游戏独领风骚，那些美好的计划不得不胎死腹中。

好汉乱斗——网络游戏的时代

进入网络游戏时代，《水浒传》受到了许多厂商的关注，脍炙人口的剧情和诸多形象丰满的人物形象都非常适合制作成网络游戏。其中有北京猛犸世纪开发的手机RPG《大话水浒》，手机短信游戏《水浒外传》等，但是最受关注的还是火石软件制作的《水浒传Online》，作为一款国产网络游戏，《水浒传Online》大胆采用横版卷轴画面，以动作为游戏的主要卖点，在泛滥的韩国泡菜中显示出一丝个性。不过，这款网络游戏仍然以传统的打怪练功为主，游戏中的108张梁山好汉卡是很不错的设定，跟前面提到的《水浒神兽》有些相似。游戏中可以通过一些诙谐搞笑的剧情任务来收集好汉卡片，最后还可以通过卡片的召唤功能召唤出相应NPC来助自己拼杀。

在单机游戏的时代，许多厂商在开发水浒游戏的时候都遇到了相似的问题，水浒的故事结构复杂、情节曲折，如果要想忠实反映原著的精髓，在选择游戏类型时就难以定夺。如果制作成策略游戏，小说中精彩的动作场面势必会忽略；但是如果制作成动作游戏，小说中占山为王，攻城掠地的快感又难以放弃。另外，出场人物太多又是一个

问题，许多故事已经深入人心，改编者想删节任何重要或不重要的情节时都会不好取舍，但是如果尽量保留情节，又容易造成主线的不明确。网络游戏重在玩家的参与与互动，也许在网络游戏的制作过程中我们能看到一些有益的解决方案。

还能怎样做？



▲《水浒传Online》，网络游戏的人设现在都有些千篇一律了。

水浒游戏还能怎样做？让我们来设想一下。首先我们可以考虑做成经营模拟游戏，梁山泊实际上就是个小型城市，生产、经营、销售的市场一条龙在梁山泊内都有体现，同时梁山泊拥有军事力量，山寨内设东南西北四酒店做“坐探”，相当于情报部门，神行太保戴宗四处收集重要信息，整个就是一梁山007。同时要应付朝廷的围剿，又要面临方腊、田虎等同行的竞争。最难的是，山寨内有整整108个属下，有财主、教头、小吏、和尚、渔民等多种职业，里面不乏李逵、阮氏三兄弟这样的顽劣员工，要想管理好实在是不容易。做成经营模拟类游戏，肯定不比《共和国——革命》什么来得差！



▲《水浒传Online》，网络时代的水浒

第2个选择，做成即时战略游戏。梁山周围尽为水泊，易守难攻，兼有阮小七、张顺等水上弄潮儿。梁山雄踞中央，山寨内有供应线，义军可明战，可游击，占尽天时地利人和。毛主席曾经把这种情况和当时红军的处境作了对比，于是他选择了井冈山，采用灵活机动的战略战术，4次打退了蒋介石的围攻。1938年5月，毛主席写了一篇叫《抗日游击战争的战略问题》的文章，明确指出：“依据河湖港汊发展游击战争，并建立根据地的可能性……红军时代的洪湖游击战争支持了数年之久，都是河湖港汊地带能够发展游击战争并建立根据地的证据。”在战略战术方面，毛泽东多次从《水浒传》中举例说明打仗要知己知彼以及战略退却的重要性。他在《矛盾论》一文中举了《水浒传》中三打祝家庄的例子，说明了从调查情形入手，拆散敌人联盟，利用伏兵取胜的可能性。将《水浒传》做成RTS游戏，完全可以与《突袭》相媲美！

第3个选择，也是最佳选择，那就是做成女性向游戏！老外给《水浒传》的译名是《3个女人和105个男人的故事》，充分显示了将《水浒传》做成女性向恋爱游戏的雄厚资源。试想看，梁山好汉中有老成持重的宋江、热血奔放的李逵、睿智成熟的吴用、青春帅气的燕青、高贵雍容的柴进……更有鲁智深、公孙胜等一大批气质另类的帅男，每个女性玩家都可以从中找到自己喜欢的类型，决非日本的三流人物设定可以相比。将《水浒传》做成女性向游戏，实在是很有搞头！

好了，让我们来做最后的总结：要想做出好的水浒游戏，还是得在游戏性上下功夫。小说只是提供一个热门的背景素材，如果在战略游戏中，打到最后制作人像金大侠那样弄一个“反抗到底后出路在哪”的问题去让玩家思考；或者在动作游戏中玩家操作李逵抡着板斧“火杂杂砍人”，砍到通关却看到一句“胡乱杀人罪过罪过”的字幕，恐怕都要让人郁闷半天……对于制作人来说，取材于水浒文化，但是不拘泥于小说本身，努力做到高度可玩性与背景文化完美结合，那才能做出一款真正让玩家喜爱的游戏。

《水浒传》的由来

《水浒传》最早的版本是明嘉靖年间（1522~1566，施耐庵死后将近200年）的一百回刻本，但是早在南宋时代，就已经有“水浒英雄故事”流传于民间了。“说书”这一文学形式兴起于宋代，宋人话本中已经出现了一些水浒人物的故事。南宋罗烨在《醉翁谈录》中记有《花和尚》、《武行者》、《石头孙立》、《青面兽》等篇目，这应该就是《水浒传》中孙立、杨志、鲁智深和武松等好汉的故事。最早“公布”出宋江等三十六人名单的，是南宋龚圣予的《宋江三十六人赞》，宋江、卢俊义、关胜、阮小七、刘唐等三十六天罡星的姓名都齐全了。南宋末年或元朝初年，还有更详细讲宋江故事的《大宋宣和遗事》一书在流传。《大宋宣和遗事》是一部宋代人的笔记小说辑录，内容可以分为十段，从其中第四段开始讲宋江等三十六人（其中包括晁盖）聚义，最后被张叔夜所平。这一段的内容包括杨志卖刀、智取生辰纲、宋江私放晁盖、宋江杀阎婆惜、征方腊等故事，可以说已经初具《水浒传》的雏形。第四段以后，也有很多内容都是《水浒传》所涉及的。此外，在元人杂剧中，也有《黑旋风李逵负荆》、《梁山七虎闹铜台》、《宋公明排九宫八卦阵》之类大量的水浒故事出现。只是史书中说宋江等人“横行于河朔”（泛指黄河以北的广大地区），所以《大宋宣和遗事》中写宋江的聚义地点在太行山；而到了元人杂剧则写宋江的聚义地点在山东梁山泊，搬到黄河以南去了，人数也从史书记载的“三十六人”逐渐演化扩大成“一百单八将”，更加靠近后来小说中写的内容。因此，可以说《水浒传》是一部在前人著作的基础上补充、发挥、选择、编辑而成的小说。

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《恐惧杀手》
《真·封神演义》

PES3的5种射门技巧

■北京 李培林

远射：在PES3中需要注意"快、准"。因为远射发动较慢，需要有提前按键的准备过程，因此我们在远射的时候，要注意按键提前量的处理和对射门力量的掌握。一般来说，在力量掌握上，禁区外20～25米左右不要超过力量槽一半力，25米外不要多于3/4力；而提前按下射门键的前提是我方球员和球的距离较小，同时能有1秒的起脚时间——如果有对方球员正向射门方向封堵，那么十有八九这样的射门会被挡出。

禁区内射门：注意"巧"的运用。在禁区内射门，力量不能用得太大，主要是要打得"巧"，"四两拨千斤"是这类射门的诀窍所在，往往没有按出力量槽的射门，是对方最难防守的。同时，PES3继续沿用了上一代实况中的"近角法则"，也就是说当射手面对门将的时候，射近角进球的几率往往是非常大的。

头球射门：头球技术其实和传球落点以及身位有关。而在PES3中，当球在空中的时候，按R2键是争夺第一落点的关键，当你观察到你的接应队员在对方身后被卡住时，你可以用R2键将他切换到对方防守队员身前，然后用头球射门！

定位球射门：定位球包括角球和任意球射门。角球射门有专门的Bug：内旋弧线、不超过一半力、三下传球键，以上是角球Bug射门的关键词。而任意球射门的时候，我们需要研究瞄准的角度、人墙的缺口（其实也就是看人墙中谁最矮便对准谁射）、队员的任意球相关数据和状态、门将的位置以及射门方式的变化。这些研究其实是一个非常专业的训练课题，属于静态的射门技术。

不射的射门：可能大家会问，射门就射门，为什么不射？其实笔者想告诉大家的是，射门需要灵巧和变化，这也是射门要诀的重点。我们知道，足球比赛最重要的是把球送进对方球门，因此在特定的环境下，为了达到目的，甚至可以不需要射门就可以达到进球。这样不射的射门包括假射、单刀盘球过门将等盘带技巧，还有大脚铲球、传中吊门Bug等技巧。这样的射门其实已经超过了一般射门技术的范畴，而是针对无差别射门范围讨论的东西了。

《无人地带》资源收集心得

■江苏 芮超

《无人地带》是一款以美洲大陆被哥伦布发现到美国南北战争这几百年历史为背景的即时战略游戏。玩家可以选择6个不同的民族，下面我就以英国为主来阐述一下我的一些心得体会。

经济是我们的发展命脉，只有良好的经济做后盾，才能催生出强大的军队。游戏的资源很简单，只有3种：木头、食物和金子。在游戏初期最好有8个左右的农民负责伐树，但随着游戏的深入还要适当的增加伐树的农民，以保证你有充足的木头可用。食物的获取方法有两种，打猎和种植。打猎有一定的危险性，搞不好你的农民就被凶猛的动物吃掉了，所以我还是推荐大家安安稳稳的靠种植庄稼来获取食物。庄稼主要来自于谷场，谷场并不是在什么地方都可以建的，它必须建立在耕地上面才行，所以玩家在游戏开始的时候最好先在自己"城市中心"的周围寻找合适的耕地。初期的时候一个谷场有5个农民就能满足需要了。生产士兵需要大量的食物，尤其到了游戏的中后期玩家批量生产军队的时候，食物的供给矛盾将会更加突出，这就需要玩家再寻找一块甚至两块耕地来建谷场，然后在每个谷场里放5～6名农民，这样食物才勉强够用。

黄金是游戏中最最重要的资源了，它是玩家生产高级士兵和发展科技的必备之物。你必须在有金矿的地方修建矿坑并且派农民去开采方可得到。黄金的开采是自始至终不可停顿的，但有时也得靠点运气才行，如果你的"城市中心"周围有两片金矿的话那就得恭喜你了，一定要建两个矿井同时开采。黄金的另一个用途是可以在市场上购买木头和食物，在你这两样资源暂时紧缺的时候不妨考虑购买，当然当你的木头和食物多的用不完的时候也可以用来换黄金。以上的资源采集方式都可以在相应的建筑中进行研究以增加农民们的采集速度和负荷量，这些研究所花费的费用不多但所取得的效果却很好，大家可以尽早进行研究。

黑暗游侠——不死对人族的新方法

■山东 隋世聪

《冰封王座》中的酒馆可以雇佣中立英雄，随着那加海妖、兽王相继被重用，最近熊猫酒仙也被发掘，而黑暗游侠和深渊领主却一直被忽视，这两位不死英雄正等待着有人看重他们，现在就介绍一下黑暗游侠在对战中的用法。以前，黑暗游侠只有静默技能被用来对付法师部队，但她只有这么一点作用吗？不会的。现在，就介绍一下在Turtle Rock地图中的使用方法，在这幅地图中，酒馆没有中立生物把守，可以方便地雇佣中立英雄。

建造次序如下：在黑暗游侠被雇佣后，先升级黑暗之箭技能，相比女祭祀的火焰箭和那加海妖的冰冻箭，黑暗之箭有耗魔少的优点。然后带着食尸鬼去MF，黑暗之箭召唤出的骷髅兵可以极大地辅助黑暗游侠MF，最好让骷髅充当肉盾，并依靠MF的额外收入支持双兵营、商店及购买物品的支出。至于MF路线，就先从基地门口的海龟开始吧，这里可以掉出加3点英雄属性的宝物（智慧披风、食人鬼手套、敏捷之靴）或隐形披风等永久物品。之后去MF地精商店附近的怪物（两个食人鬼，两个丛林巨魔），此时黑暗游侠2级，升级偷取生命，之后带刚召唤出的骷髅MF地精商店。从地精商店中买一个尊贵手镯，如果资金足够再买一个速度之靴。然后回基地再买一个骷髅法杖，此时你已有相当多的食尸鬼，黑暗游侠只差10点经验就是3级，带着食尸鬼向敌人基地进发，如果对方有分基地则先攻击分基地。让3～4个食尸鬼和黑暗游侠优先攻击农民或民兵，无论敌人在外的部队是否撤回。记住，先攻击采木的农民，因为他们的移动相对采金农民要少一些，更容易被杀。利用杀农民得到的骷髅对付人族部队，部队上的优势一定会让人族惊讶。尽量不要让黑暗游侠太靠前，优先攻击步兵以赚取骷髅（有民兵则先攻击民兵），并用骷髅法杖将阵亡的食尸鬼变为骷髅。在黑暗游侠生命值损失1/3时，就用偷取生命加血。敌人撤退后，先拆掉分矿，接着便去攻击敌主基地，正在作休整的敌人看到你海量的部队，斗志差的对手也就退了，如果遇上斗志顽强的对手就跟他缠斗，反正有兵力上的优势。

这个战术的好处在于：便于掌握，只需1级基地，两个兵营不断生产食尸鬼，对微操要求不高，黑暗之箭可以设为自动释放，生命吸取用鼠标点都来得及，相当适合新手使用。人族一般不会骚扰，即使骚扰家里也有食尸鬼。P

《重装上阵》枪械与技巧

■浙江 何琦

《重装上阵》（Chaser）这款游戏精美的画面、逼真的枪械模型、射击的爽快度都可以与时下流行的第一人称射击游戏比肩。经过几天的艰难历程本人终于打通关，献上心得若干，以飨诸位玩家。

推荐枪械

Winchester Auto霰弹枪：装弹基数16发，左键是单发射击，右键为双发射击。近距离作战之王，一枪能把对手抛到老远的地方。

G11无壳型突击步枪：装弹基数为海量的50发，但杀伤力不是很大，所以后坐力也相对较小，更容易瞄准。打开右键是三发点射的瞄准模式，对准敌人胸部点射正好爆头。

Colt M4卡宾枪：装弹基量为30发，威力巨大，寥寥数发子弹撂倒一片敌人不成问题。唯一不足的是没有瞄准镜，但是可以切换连射、三发点射、单发射击3种射击模式。

Famas：跟前面的M4差不多，但是其后坐力要更小一些，最大特点就是加装了破坏力巨大的榴弹发射器。

AK74：个人认为该枪是你在游戏中的最佳搭档，拥有强大的火力，良好的操控度，一流的精确度，枪上加装的瞄准镜更是如虎添翼（打开瞄准镜时是单发点射），强烈推荐！

Mcmilliannm 87狙击枪：装弹量只有5发，杀伤力巨大，同时后座力也不小，所以射击的间隔时间较长，不开镜的情况下看不到准心。

战斗技巧

在使用枪械扫射时，你会发现弹着点很难准确掌握，就算是近在咫尺之遥的敌人也很难被立刻肃清。建议一开始就练习点射敌人胸以上部位，这样杀敌的效果会提高不少。对于动作射击游戏上蹿下跳总是免不了的，进入游戏之前开启选项当中的Always Run，会让你在“跳”中受益匪浅。游戏中的敌人不仅AI极高（会在角落、阴暗之处阴人），而且枪法实在了得，稍稍不留神你就会挂掉，多存盘总是没有错的。虽然你可以一枪将敌人爆头，但是同样的敌人击中你胸以上部位也会造成大量HP损失，如果击中头部的话也会立即毙命（高难度下）。战斗中受伤是在所难免的，中弹时自己的枪口会发生偏移，子弹就打不到目标，同时行动也会变慢，所以多找掩蔽物前进是最好的办法。P

本期重点推荐的无疑是《魔兽争霸III——冰封王座》v1.15游侠完美升级包，此外《呼啸战神III》、《FIFA欧洲杯2004》和《国家的崛起——爱国战争》等承继前一波春季欧美大作热潮持续袭来，相关的补丁亦有不俗表现值得推荐。国产的《真·封神演义》（亦称《荡神志》）细节上略显粗糙，但整体给人一种大气的感觉，在庞大的地图上以一当百无双型乱斗实在很爽，为了安全起见阴阳镜捆仙绳什么的远不如修改器实用啊……

■游侠补丁网 水寒

手把手系列教程之五：

关于非原值数据保存项目的两个修改实例

这段文字是建立在你已经很熟悉“搜索→变化→循环→确认”这样常规修改模式的基础上。我们知道很多游戏为了延长可玩性，添加了防修改/反修改的措施，有的是从技术上进行一定程度的屏蔽，例如封锁热键或存盘文件验证码等，还有一种普遍性的是对数据（包括明文的数据和代码型如物品的数据）进行加密或运算，使之改变为非原值从而提高修改的难度，下面让我们来看看近期这方面的两个修改实例。

首先是《海商王》，金钱是原值，可以直接修改，事实上这款游戏改了金钱就足够了，不过身为一个改派玩家仅仅修改金钱肯定是不会满足的。搜索一下交易品的数量，一无所获？那是因为交易品的数量在内存中的值为显示值的1000倍，所以10桶葡萄酒，要用10 000代入搜索，这下就毫无难度了。类似的，而3种炮弹的数量需要×10代入搜索才有效。这算是一种最简单的变值，在很多情况下，当原值搜索不出结果时，可以尝试对数据进行×10或其他简易的运算（例如你发现某个数据总是10的倍数，那尝试/10搜索没准就有效果）。

然后是《加勒比海盗》，这款游戏的情况稍微复杂一点，它的金钱数据在内存中的形态比较特别，例如3140，在内存中以“33 31 34 30”的16进制格式存放，150在内存中以“31 35 30”的16进制格式存放，搜索时可以直接用16进制模式输入（你所用的修改器必须支持），或者将该形式的数据换算成10进制后搜索。

《呼啸战神III》补丁
Warlords BattlecryIII

同前作相比，WB III的图形引擎明显进行了改进，毕竟WB II的画面效果确实太过乏味了。虽然Infinite Interactive还在坚持使用2D引擎，但他们致力于调整作战单位及场景效果方面的工作，使游戏中的怪物看起来更加逼真。此外，游戏开发者还创建了一套提高魔法效果的全新粒子系统，以及使地图看起来更为细腻的地形渲染系统。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/Battlecry3cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《欧洲杯2004》补丁
UEFA Euro 2004

这是EA 2004年的震撼力作。新的“欧洲杯2004”模式包括：选择51个欧洲国家中的任何一个队玩欧洲杯2004；支持多人联机游戏（可同时支持4人联机）；设置玩家喜欢的国家队，从每个国家中挑选最好的球员组成自己的队伍；试着为了最高的荣誉冲击（欧洲杯2004，延长加时赛）；可选择友谊赛模式；新的士气系统（个人、队伍士气及其他）在球员技术上的影响；受伤、判罚和有关对手的详细报表。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/EURO2004cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《欧洲杯2004》修改器

新的双淘汰模式：允许你在面对对手时必须进行主客场比赛才能取得晋级资格。比赛将主客场进球数算进成绩，客场进球多规则有效，如果主客场进球一样视为平局。新的“幻想”模式：现在你将能够选择一支自定义的“梦之队”对抗任何一支国家队，你可以选择来自51个国家的任何一名球员组成一支梦幻球队。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/euro2004trn.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏，热键1～7触发/解除相应修改项目（项目清单详见修改器面板）。

补丁效果：包括无限能力等项目的修改。

《细胞分裂——明日潘多拉》v1.01升级档
Splinter Cell2：Pandora Tomorrow

本作和一代最大的差异就在于探员的支援，这一代中，国家安全局的各位探员会在不同的情况下给予费雪各式各样的帮助。除了在剧情上的支援以外，本作更加入了多人合作模式，玩家可以操纵这些探员或是佣兵在游戏中相互合作，这是和上一代最大的差别，PC版的多人模式甚至可以支持16人连线，并且可以让玩家扮演不同的阵营进行对抗，更是大大增加了可玩性。

补丁下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/gruscpt11cd.zip

官方v1.01版升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_5478.shtml

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.01版，然后将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.01的升级，且游戏时无需放入光盘。

《国家的崛起——爱国战争》补丁
Rise of Nations：Thrones and Patriots

被美国《PC Gamers》杂志誉为"游戏设计的25个上帝"（Game Gods）的著名游戏设计师——布莱恩·雷诺兹（Brian Reynolds），在成功参与制作了两部作品《文明II》和《半人马阿尔法星》后组建了自己的游戏开发公司，于去年成功完成了史诗般的RTS巨作《国家的崛起》，《国家的崛起》被国内外众多专业游戏媒体评选为年度最佳RTS游戏，更是被Gamespot评选为2003年年度最佳PC游戏。本资料片增加了许多新的元素，堪称锦上添花。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/rntpcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《国家的崛起——爱国战争》游侠简体中文汉化包一版

玩家可以在单人战役和多人联机对战中使用6个新的国家：易洛魁、拉科塔、美国、荷兰、波斯和印度。每个国家都有自己的强项和特殊单位，比如拉科塔没有国家边界线，美国的舰队不需要将军在身边也可以在任何地方隐藏起来。还有4个新的基于现实历史题材的战役和130个新的剧情（真是惊人的数量），这4个新战役是：亚历山大、拿破仑、新世界和冷战（游侠汉化组JEFF_CHEN精心制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/ronxpcn.exe

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：本汉化包第一版对游戏全部内容进行了约80%程度的汉化。

《魔兽争霸III——冰封王座》v1.15完美一次性升级所有版本通用傻瓜安装包
WarcraftIII：Frozen Throne

本版的新特性和诸多修正，如：一个新的英雄地精修补匠被加入到游戏之中；为Alt队形加入了一个"开启/关闭按钮"到"选项→游戏设置菜单"，选项默认为"开启"；在暗夜精灵族和兽族建筑物建造进度指示条下面添加一个"农民选项"，这使得兽族和暗夜精灵族的选手能再次选中正在建造建筑物的农民并给他们分配下一步的任务；修正了一个和缠绕金矿、兽族地洞、地精飞艇等单位和建筑物有关的错误，这个错误会使得某些单位永远陷入里面而不能出来等。

简体中文版下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/War3all115upcn.exe

英文版下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/War3all115upen.exe

使用方法：首先确认游戏版本的语言与针对的补丁吻合，然后直接执行升级补丁安装即可。

补丁效果：本补丁对光盘版、硬盘版及各版本号均通用，任意版本一次性升级成功无须安装官方升级档，包括了两个游戏的全部升级及全部最新地图升级及地图编辑器的升级，且游戏时无需放入光盘。

《真·封神演义》补丁

《真·封神演义》，亦称《荡神志》，其制作小组以架空的人物担任主角，让玩家去体验崭新风貌的中国式神话。改编历史神话故事，并赋予真实人物与幻想角色在战乱中的友情和爱情之间更多的情感纠葛与冲突。基于人性为出发点，本作不只企图创造出单纯的中国式奇幻文学，其中更糅合了真实的历史事件与幻想人物的互动。通过人仙妖共存的世界，展现中国神话的时代。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/cosg.rar

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《真·封神演义》属性修改器v1.05

要想将如此宏大的剧情完整呈现出来，就必定要配合极高的自由度进行游戏。制作小组精心设定，将游戏剧情及设定采取类似《博德之门》的多重对话、多重路线与开放式剧情架构。玩家依照自己个性选取不同的对话，大幅度增加游戏的互动性，而主轴更以开放式路线进行，同样一个关卡，玩家可以用不同的方式解决，配合耐人寻味的故事背景并且有多线剧情及多重结局，大大增加游戏的耐完度（感谢aSx组织制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/asx-cosg.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏，热键F4～F10等触发/解除相应修改项目（在修改器面板上单击鼠标右键查看项目清单）。

补丁效果：包括快速升级、无限法术能量、无限技能使用、无限葫芦补给、购买物品免费和一击必杀等功能的超强修改器。

《细胞分裂——明日潘多拉》秘技代码

用文本编辑器打开"\splinter cell pandora tomorrow\offline\system"目录下的"splintercell2user.ini"文件，然后把下列F1～F12功能键定义到各个代码上，在游戏中就可以得到相应的效果（切记，在修改前请先备份文件）。

例如：

F1：OPSAT

F2：Invisible

F3：Invincible

F4：ammo

F5：Savegame

F6：summon echeloningredient.estickyshocker

F7：summon echeloningredient.eringairfoilround

F8：Loadgame

F9：summon echeloningredient.efraggrenade

F10：summon echeloningredient.estickycamera

F11：summon echeloningredient.ediversioncamera

F12：summon echeloningredient.ecamerajammer

效果代码：

invincible 1：打开无敌

invincible 0：关闭无敌

health：满血

invisible 1：隐形

invisible 0：关闭隐形

ammo：弹药全满

fly：飞行模式

ghost：穿墙

walk：关闭飞行和穿墙

playersonly 1：定住敌人

playersonly 0：解冻敌人

killpawns：没有敌人

mission win：过关

summon（物品名称）：产生特定物品

quit：退出游戏

物品名称：

echeloningredient.ecamerajammer

echeloningredient.echemflare

echeloningredient.edisposablepick

echeloningredient.ediversioncamera

echeloningredient.ef2000

echeloningredient.eflare

echeloningredient.efn7

echeloningredient.efraggrenade

echeloningredient.elasermic

echeloningredient.elockpick

echeloningredient.emedkit

echeloningredient.erappellingobject

echeloningredient.eringairfoilround

echeloningredient.esmokegrenade

echeloningredient.estickycamera

echeloningredient.estickyshocker

echeloningredient.ethermalgoggle

echeloningredient.ethermalmine

echeloningredient.ewallmine

《死尸之手》官方完全秘技 Dead Man's Hand

游戏中按下ESC键，会出现暂停的菜单。按"~"键出现命令行，输入下列代码即可实现相应作弊功能。在输入时你不能看到字母，所以一定要确保不要出错。秘技没有持续性，如果想每关都作弊，那么每关都要输入一次。

god：上帝模式

allweapons：开启所有武器

allammo：弹药全满

loaded：开启所有武器并且弹药全满

fly：飞行模式

walk：飞行模式关闭不能穿墙

ghost：穿墙

amphibious：在水下不会减血

teleport：传送到你看到的地方

changesize（number）：改变人物大小

changesize *：恢复人物正常大小

setspeed（number）：速度设置

setjumpz：设置最大起跳高度

setgravity（number）：设置重力

slomo：设置慢镜头

viewself Camera and pawn not rotated together when True - freecamera（true or false）：设置为后视角

invisible（true or false）：隐身

vatar（class name）：得到一个特定级别的战友

summon（class name）：修改需要的级别

killpawns：杀死所有人质和敌人

《血腥尼诺》官方秘技 Nitro Family

游戏中按"~"键，进入控制台，输入以下密码即可：

NITRO GOD：上帝模式

NITRO GIVEALL：全武器全装甲

NITRO GIVEMONEY：得到999 999钱

NITRO KILLALL：杀死全部敌人

NITRO FLY：飞行模式

NITRO GHOST：鬼灵模式

NITRO REFRESH：全血

NITRO CHANGELEVEL：上升一级

NITRO SPEED X：加速（X为1～10）

林晓：我做了这么久的聊天室，大家是不是有些"视觉疲劳"？每期聊天室，我都想达到育教于乐的目的（那边有人说了：林晓姐姐，你神经搭错线了吧？），说到搭错线，近来我还真是接到打错了的"彬彬有礼"的电话。什么，打电话的人是不是帅哥？你以为这是席娟的言情小说啊？不过说到这里，还是要提醒那些第一次见网友的朋友，一定要注意安全，即使网上聊得再亲热，真实生活中也还是要有所戒备，什么固定电话、姓名、职业、工作地点什么的最好先保密，最好有朋友陪同……（那边又有人说了，林晓你要开普法教育课吗，你怎么越来越像我班主任了，烦不烦）唉，忠言逆耳啊……得，我不招你们烦了，我闪先。大家要是对聊天室有什么好的建议或者好的话题，一定要告诉我啊。E-mail或者来信都欢迎。E-mail是linxiao@popsoft.com.cn，邮寄地址是北京市和平门邮局3056信箱"晶合聊天室"收，邮政编码100051。好了，闲话少说，大家聊天吧，本期OP为Carol同学。

你的属性软件是什么？

第一部分：

测试——

1、快速心算以下数学题，但不用记住答案

2+4

3+3

5+1

8+8

然后默念6666666…………10秒钟

然后请随便想出一种蔬菜的名字。

2、请用最快速度心算下面的数学题，但不用记住答案：

16+24

25+52

32+34

57+8

123+5

13+78

26+19

然后请随便想出一种颜色

3、心算以下数学题，不用记住答案

2+2

4+4

8+8

16+16

24+32

12+16

13+21

然后请随意在5到12之间选择一个数



随遍聊吧

（晶合聊天室第140期）

测试分值——

你现在的基数分为0

你想到的蔬菜是不是白菜？如果不是，减2分

你想到的颜色是不是红色？如果不是，减2分

你选择的数字是不是7？如果不是，减1分

第二部分：

测试——

1、回忆一下，你是否记得今天早上牙刷和牙膏在漱口杯里头朝上还是脚朝上？

2、你是否经常在不知不觉间就让时间跑掉？

3、你是否经常会因为一时喜欢买下后悔的东西？

4、你是否习惯看书的时候先看开头的结尾，中间跳过？

5、你是否经常被不经意间看到的画面感动？

6、你是否经常随手把要做的事情堆在一边等待明天？

7、你是否很认真在做测试里面每一道题？

测试分值——

1、4、7回答"是"减1分，"否"加1分；其他回答"是"加1分，回答"否"减1分。

测试结果

将两部分得分相加，就是你的属性软件：

-12～-8：紫光拼音

你喜欢标新立异是吗？你在思维方式方面有些优于常人的地方，因此非要在日常生活里找出能让自己用头走路的地方，打字方式这种细节小事是你最喜欢大做文章的地方，其实不比别人用五笔更快些，不过，我是就跟你们这些俗人活法不一样！

-7～-2：Windows优化大师

提倡效率和精简，以精英主义要求自己的系统，可以说是小资的典型表现。如果想表扬一个人的时候，你可以这么说：亲爱的，你有着天网防火墙一样的细致耐心，金山快译一样的渊博学识，杀毒王一样的敏锐，和……优化大师一样的闷骚……

-1～3：网际快车

吸收能力超强的你跟不上时代就会觉得郁闷异常。有时间有空间的你，唯一需要做的事情就是不停下载，兼容并包。如果说你的收藏夹中内容良莠不齐，那么不要责怪品位问题，这只是生活方式，生活方式而已。

4～7：QQ2004试用版

你总是追求一种既能跟上大众步伐又不会过于招摇的方式，很少会突发奇想做一些毫无准备的事情。如果决心实行一个计划，你会做到三思而后行的完备。你唯一不适合的事情是拍照：等你调好光圈焦距，美少女已经掉了牙齿……

十周年的记忆

10、11期大软上中国互联网十周年的连载文章，引发了晶合后院众人如潮的回忆……

网友　沉默的男人

掐指算来，我也有了近8年的网龄了，当初上网是一种奢侈行为。我上网是去玩那些现在都没人看的文字MUD———《西游记》、《东方故事》。过了两年，网络好象一夜之间在中国大地上蓬勃发展起来了，面对每天新增加的4000多个新的中文网站，我竟然无所适从，当时上网的人说得最多的一句话就是：“做主页了吗？你的网站地址是什么？”人们对互联网充满憧憬，我也被美好的幻想冲昏了头脑，每天拼命做网页，拼命拉投资，到处发E-MAIL，苍天不负有心人，我手上有了7个网站，每个网站每月有近3000美圆的资金投入，这对于一个中学生是多么荣耀的事情！我甚至有了退学办网络公司的念头。但是网络经济的神话很快破灭，我破产了。把手上的7个网站全部廉价卖给老外后，连本带息我还欠了10000多美圆的外债，自己又不可能张口找家里要钱。我做网页拉赞助都是瞒着家里的，要是让家里人知道我在外面欠了这么多钱不杀了我才怪。当时的我非常无助，走在街上直想往车轮下冲……

网友　傻傻的熊

第一次对互联网有了粗浅认识，是上个世纪90年代初的事情。在工人文化宫里，一个宣传科普知识的云大老教授为在场的少年朋友们绘声绘色形容Internet的无限美好。他说过，当你点击键盘的那一刻，你很可能就已经与世界上丰富多采的人文地理及自然科学共同呼吸，透过你的瞳仁，你看到的是人类社会无所不在的渗透力量，你所感触到的是不再是冷冰冰的机器，而是一个个鲜活的生命，一种可以让你思考、放飞希望的生命原动力。

在场的我既有恐慌，又有幸喜。喜的是，自己除了可以玩《创世纪3——依克达斯》，还能够与其他人交流思想。忧的是，自己会不会成为虚拟世界的奴隶，自己会不会在众目睽睽的网络上成为众人的攻击对象……

他的话中尤其给我留下深刻印象的是：“你在网络的大舞台上，可以是奸诈谄媚的小人，也可以是众人景仰的救世者，更可以是宣扬学术思想的哲人。在这里你的视野空间一下子扩大了数十倍，你可以看到人们多姿多采的生活，可以感受到人性中的劣根，也可以在脑海中形成对人类精神世界与物质世界无限可能的清晰认识……”

世界仍以它固有的形式运转着，而当时年幼无知的我们已经长大，我们在回首往事之时，是不是应该想想网络给我们带来了什么，网络又带走了什么？

自小大多生活在钢筋水泥楼房中的我们偷偷想象外面精彩世界的绚丽多彩时，是静静地守望孤独的灵魂，任由他缓缓地、轻轻地爬上心田，然后落地、生根、开花、结果，直至枯萎？还是一味地向上天祷告：“仁慈万能的上帝啊！请你将我变成一只小鸟，好赶快飞向更广阔的空间。”同时又害怕自己幼嫩的翅膀，还不能够在风雨大作的里苍穹中翱翔，与自由的空气结伴而行？

当然，时光荏苒，往昔已逝。网吧里的人们还在城市的苏醒之前，继续聊天、打怪、升级、游戏。此时我忽然感觉到，好像一阵微风的掠过都可以嗅到时代的气息，而‘春城夏日闲适的空气也悄悄地影响着这里的每一个人，悄悄地记录了这里的一切。

夹杂着百合花香的气息里，有着你我思考的脚印，一步一步的带领我们走向不远的未来……

OP：10年了，我在想那些发网络财的人真厉害，真有远见。而那些被网络改变命运的人，也在改变着网络本身。网络还真是个好东西。他让世界缩小，而让人生更宽阔。

软件——给我一个投票的理由

诺顿、防毒精灵、金山毒霸、瑞星杀毒、天网防火墙，将这五个防毒软件全开真的会系统瘫痪啊！　（手机尾号8976）

OP：你、你……你真有为了科学不惜献……机器的精神，I服了You。

AIDA32、Winamp、Windows优化大使、金山游侠和网际快车是我电脑里的“五虎上将”，一个都不能少！　（手机尾号9966）

为什么投票名单中没有操作系统呢？难道系统没人喜欢吗？下回来一个“我喜爱的OS”的投票好了！　（手机尾号8967）

Alcohol120%、MediaPlayerClassic、MyIE、Foobar2000、卡巴斯基病毒伞，请让我中奖,谢谢林晓姐！　（手机尾号6947）

OP：卡巴斯基我知道，俄罗斯的杀毒软件，可卡巴斯基病毒伞是什么？同学，好的软件可以向编辑推荐的。

NetCaptor是网页浏览的未来之星！　（202.110.174.196）

真的很奇怪榜单里竟然没有易载，易载下载音乐和电影可以说是很不错的了，目前用户人数也在急剧增长，这么拉风的软件应该在榜单上有一席之地吧。　（219.156.27.29）

CloneCD是我共享别人好碟的利器。）　（202.110.143.130）

Alcohol120%：自从上次用daemon tools遇到读不了的镜像文件后，我就一直用Alcohol。　（1.54.72.114）



新榜初评

■晶合实验室 ACJ

有个学生爬墙出校，被校长抓到了。

校长问他为什么不从校门走，他说："美特斯邦威，不走寻常路。"

校长又问他这么高的墙怎么翻过去啊？他指了指裤子，"李宁，一切皆有可能。"

校长又问他翻墙是什么感觉？他指了指鞋子，"特步，飞一般的感觉。"

第二天他从正门进学校，校长问他怎么不翻墙啦？他说："安踏，我选择，我喜欢。"

第三天他穿混混装，校长说这样不行。他说："穿什么就是什么，森玛服饰。"

第四天他穿背心上学，校长说不能穿背心上学。他说："男人，简单就行，爱登堡服饰。"

校长说要记他大过，他问："为什么？"

校长说："动感地带，我的地盘，我做主。"

网络的力量是强大的。经我之手，这个笑话在几秒钟内迅速传遍了整个编辑部，连被专题压得喘不过气来的寂静冰河也发出了"嘎嘎"怪笑。

然而，福兮，祸之所依。几秒钟后，林晓JJ的出场彻底颠覆了悲喜格局。"啊，白日漫漫，无心工作，不知道小安子你呢？"正在网上泡论坛的我不禁一愣。抬头看着林晓那扑闪的大眼睛，顿时灵光一现，立马拍掉手臂上的鸡皮疙瘩。"呵呵，人间六月工作多，唯有今天没事做！"说完我都不禁佩服起自己来了：如此深厚的文学功底，如此漂亮的压韵，如此稳定的发挥……。但林晓那摄人心魄的目光紧紧地罩住了正洋洋自得的我。"这期榜评，你来。"她扔下这期的软件排行榜后即转身离去，留下呆若木鸡的我。末了，还不忘回头一句，"同学，工作要厚道……"。

"终于来了，终于来了……"我禁不住仰天长叹。唉，才过初一，就到十五。之前几次侥幸逃脱之后，这次是无处可逃了。不过看到林晓那忙于统计读者调查表的身影，我开始豪气干云起来。为了博美女一笑，一期榜评又算得了什么呢？！

看着手上的软件排行榜，很多面孔熟悉得不能再熟。只是如今看WinRAR的眼光不大对了，难道是受了GZ的蛊惑？（请参看本刊2004年第10期实用软件栏目文章《群雄逐鹿 问鼎何人》）金山三霸、游侠和快译始终在排行榜上占据一方，不能不说是实力体现，更是大众支持国产软件的反映。

俗话说，"一朝被蛇咬，十年怕井绳"。前段时间中的木马要不是风行水鼎立相助将之清除，小编我肯定已郁闷至死。现在看到毒霸、天网、瑞星和江民杀毒赫然排在榜上，真是备感亲切，只是杀不胜杀的病毒让这些杀毒软件的使用者依旧胆寒。看来在这个行业，道高一尺，魔高一丈的状况暂时还改变不了。杀毒软件的使用十分简单，但使用防火墙就需要一定的技巧了。不用着急，本期网络时代栏目就为你准备了防火墙专题。相信试过之后，你的电脑安全会有质的飞跃。

朗玛UC的入选让笔者吃了一惊，鼎鼎大名虽早听说，但一直未曾使用过。虽然UC想要打破QQ先入为主的垄断性优势还任重而道远，但在即时通讯市场占得一席之地还是不成问题的。

看着这张榜单，笔者突然想起网上无数关于中印软件产业的讨论。印度软件产业通过外包业务逐渐发展起来，如今的发展速度和影响力让世界侧目。外包让印度同行有机会接触并从中学习IT的核心技术。如今的印度软件企业已经能够从客户需求分析开始，承包包括设计在内的整个系统。中国的软件企业在羡慕之余开始奋起直追，虽然也在走印度曾经走过的路，虽然前进途中肯定充满艰辛，但相信凭借世界工厂地位的稳固，中国软件业一定会拥有一个光辉灿烂的未来！P

编辑推荐软件

推荐编辑：风行水

名称	推荐理由
K-Lite Mega Codec Pack	如果播放任何音视频文件没声或没影，先装上这个试试……http://home.hccnet.nl/h.edskes/finalbuilds.htm。
科迈公网动态域名软件	家里有ADSL无限时包月的，想随时访问家里的机器吗？以前的花生壳不知为何频频连接失误，试试科迈的软件和服务：http://www.comexe.cn。
PsmPlayer	最近研究手机铃声，却无意发现自己原先低估了MIDI的魄力，对于非专业用户，这款软件绝对属于必备，基本上只要你想到的功能它都有。
CopiXP	用了那么多剪贴板程序，最后留下了它，可能是觉得顺手，就顺手推荐给大家。

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE





经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	6.0
Winamp	5.0
腾讯QQ	2004
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V8

本月TOP TEN获奖者

获奖者将得到编辑部邮寄的精美礼物。

手机投票

短消息至163066050。短消息格式：TP（空格）选择的软件代码（软件代码见读者调查表背面）

获奖者

1354XXXX630 1378XXXX652
1351XXXX227 1380XXXX866
1394XXXX129

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

湖南 朱 铭 福建 张晓英
河南 原 诚 广东 陈 钢
福建 胡景洪 江苏 印 江
湖南 龚双健

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

云南 周晓罡 浙江 徐宜恒
内蒙 倪国峰 湖北 叶天睿
河南 张述桥 青海 李子洋
上海 俞凤磊 山西 吴 夏
河北 王翔宇 山东 赵 庚
北京 孙晓轩 江苏 周 仁
陕西 宇文亚 辽宁 史 册
吉林 赵阳光

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	5.91Build4.325	1	1064	○	鲁锦
金山毒霸	6	2	987	↑	金山公司
网际快车FlashGet	1.60	3	825	↑	JetCar软件工作室
Real Player	10.0	4	823	↑	RealNetworks
天网防火墙	2.51	5	719	↑	众达天网技术有限公司
金山词霸	2003	6	683	↑	金山公司
金山游侠	v	7	672	↓	金山公司
虚拟光驱	8.0	8	637	↑	东石软件公司
瑞星杀毒软件	2004	9	571	↓	北京瑞星公司
WinRAR	3.3	10	549	↓	Eugene Roshal
金山快译	2003	11	539	↓	金山公司
金山影霸	2003	12	515	↑	金山公司
紫光拼音输入法	3.0	13	472	↓	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	6.01	14	448	↓	蔡旋
江民杀毒软件	2004	15	425	↑	北京江民公司
Windows Media Player	9.0	16	413	↓	Microsoft
3721中文网址	2.2	17	324	↓	国风因特软件有限公司
MyIE	2.3	18	240	↓	Blood Chen
智能五笔	5.5	19	219	New	陈虎
朗玛UC	3.80	20	203	↑	朗玛信息技术有限公司

本榜所列软件版本号截止于2004年05月25日。

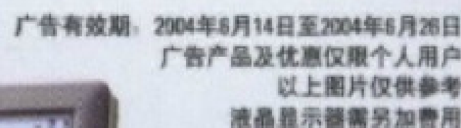
热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（JetCar）网际快车中文版1.60	590 617
2	腾讯QQ 2003Build 0818简体中文正式版	545 323
3	影音传送带1.87.258	469 998
4	RealOne Player 2.0Build 6.0.11.872简体中文版	465 291
5	WinRAR3.30简体中文版	363 374
6	木马克星iparmor5.46 Build 0512简体中文版	337 106
7	高清晰中外卫星电视直播器MGZY2004-06B	297 970
8	WinXP总管4.8.4简体版	207 743
9	RealPlayer10英文安装版6.0.12.872	197 465
10	朗玛UC正式版3.80	132 684

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

DELL™
你身边的IT专家

走进自己的数码家庭！你准备好了吗？


广告有效期：2004年6月14日至2004年6月26日
广告产品及优惠仅限个人用户
以上图片仅供参考
液晶显示器需另加费用

打造你的家庭多媒体中心！

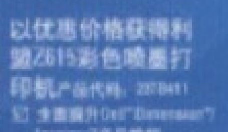
打开你的家门，迎接Dimension™4600吧！
它强劲的处理器，灵活多样的配置，配上丰富的外设，
带给全家精彩绝伦的多媒体享受！


升级硬盘


加装CD-RW


加装金山WPS Office及金山词霸翻译软件

DIMENSION™ 4600


升级至液晶显示器

以优惠价格获得利盟Z615彩色喷墨打印机

以标明正，品质有保证

请确认您购买的电脑中预装了正版Windows®操作系统。
辨别主机箱的正版标签(COA)是确认正版的唯一方式。

你家中的数码电视、数码相机、数码摄像机、DVD还有MP3，因为有了Dell™Dimension™4600全都可以连在一起。通过宽带，你可以上网直接把数码电视的内容刻录在DVD上，也可以点播电视，一台采用含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器的Dell™Dimension™4600就是你家的中心，直接控制家中的各项设备，这样的生活，开始了就停不下来！

戴尔推荐Microsoft® Windows® XP。




• 千兆网卡
• 独立显卡
• 智能卡插槽

DIMENSION™4600
同一时间 身兼多职

• 免费从含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.6GHz升级至含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz
• 预装Microsoft®Windows®XP(家庭版)
• 17英寸彩色显示器
• 80GB硬盘
• 256MB DDR内存
• 16X DVD-ROM
• 128MB GeForce4™FX 5200显卡
• 立体声音箱
• 1年内有限保修

本月促销价 人民币 5,699
本月促销价 人民币 6,699
E-VALUE 配置代码：L240607-8100616

DIMENSION™ 4600C
纤巧机箱 强劲性能

• 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz
• 预装Microsoft®Windows®XP(家庭版)
• 17英寸纯平彩色显示器
• 80GB硬盘
• 256MB DDR内存
• 8X DVD-ROM
• 64MB GeForce4™MX 显卡
• 2.1音箱
• 1年内有限保修

优惠325元 原价 8,324
本月促销价 人民币 7,999

DIMENSION™ 8300
高端配置 超强性能

• 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz
• 预装Microsoft®Windows®XP(家庭版)
• 17英寸纯平彩色显示器
• 160GB硬盘
• 256MB DDR内存
• 16X DVD-ROM
• 48X CD-RW
• 128MB GeForce™FX 5200显卡
• 立体声音箱
• 鼠标及多媒体键盘
• 1年内有限保修

优惠625元 原价 9,624
本月促销价 人民币 8,999

INSPIRON™600m
无线上网 性能强劲

• 采用英特尔®迅驰™移动计算技术*
 -免费从英特尔®奔腾®M处理器1.4GHz升级至英特尔®奔腾®M处理器1.5GHz
 -英特尔®PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
 -英特尔®855PM芯片组
• 预装Microsoft®Windows®XP(家庭版)
• 14.1英寸XGA液晶显示屏
• 40GB硬盘
• 256MB DDR 内存/512MB DDR 内存
• 8X DVD-ROM/Combo Drive
• 32MB ATI Mobility™Radeon™ 9000显卡
• 1年内下1工作日上门服务+1年内全面保护服务

优惠300/400元 原价 12,299/13,399
本月促销价 人民币 11,999/12,999

精彩优惠

购买Dimension™/Inspiron™系列指定机型，即可以优惠价格购买Dell™ Axim X3 掌上电脑，人民币1,999元起。

升级建议

2004年6月14日—2004年6月19日

来一次与数码家庭的亲密接触

intel inside pentium 4 HT

免费销售热线
800-858-2780 ▸1(订购或咨询) ▸1(转个人或家庭用户) 广告代码：8100616
800-858-2780 ▸1▸1
24小时上网订购享受更多优惠
www.dell.com.cn


个人用户请于周一至周五8:30—18:30，周六9:00—17:00，拨打戴尔中国免费销售热线(订购时请向我们的销售代表咨询详情)。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8183278

戴尔3包 优质服务



邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN